ニッポン マンガ論

日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論

フレデリック L. ショット著
樋口あやこ訳

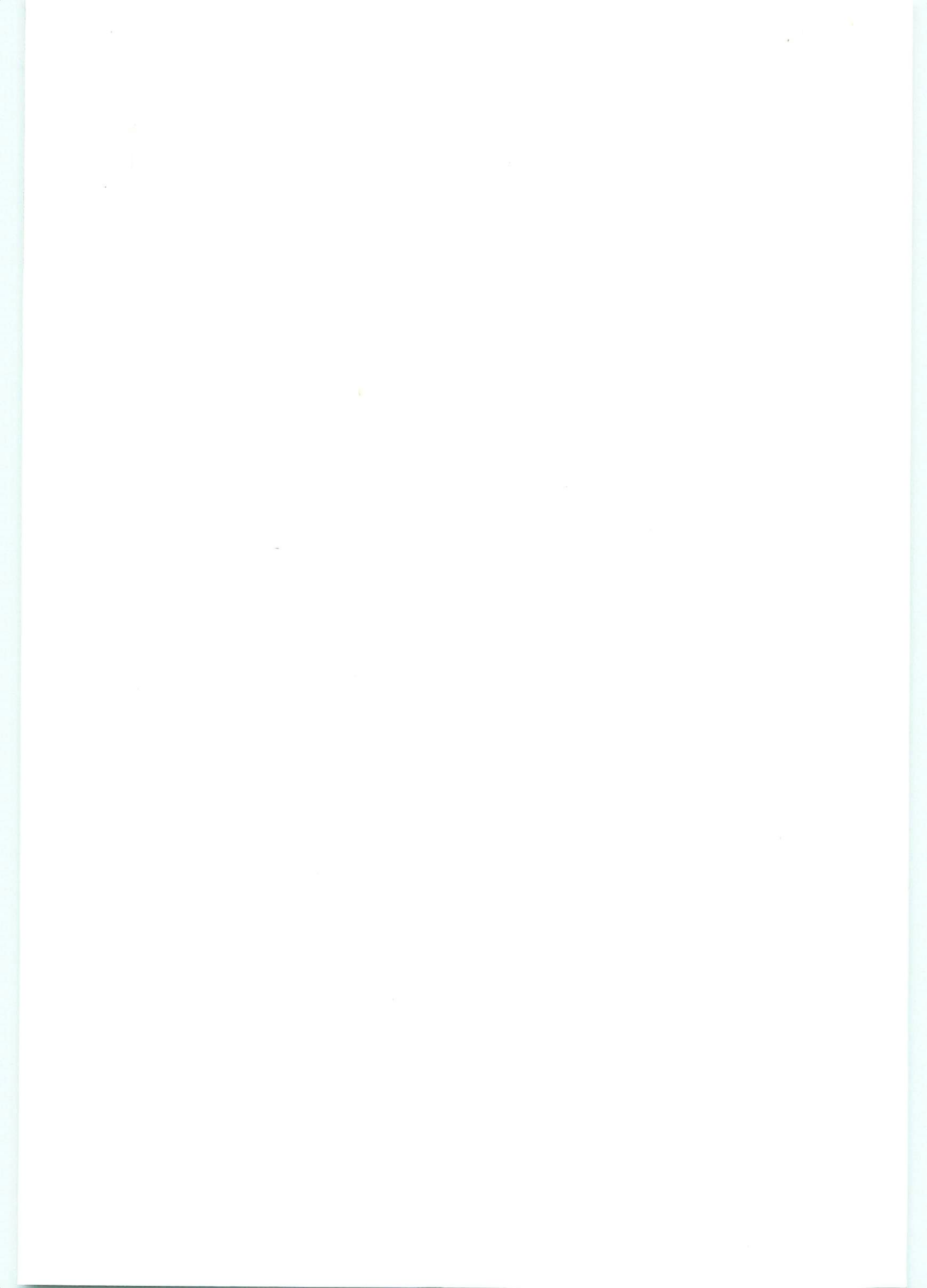
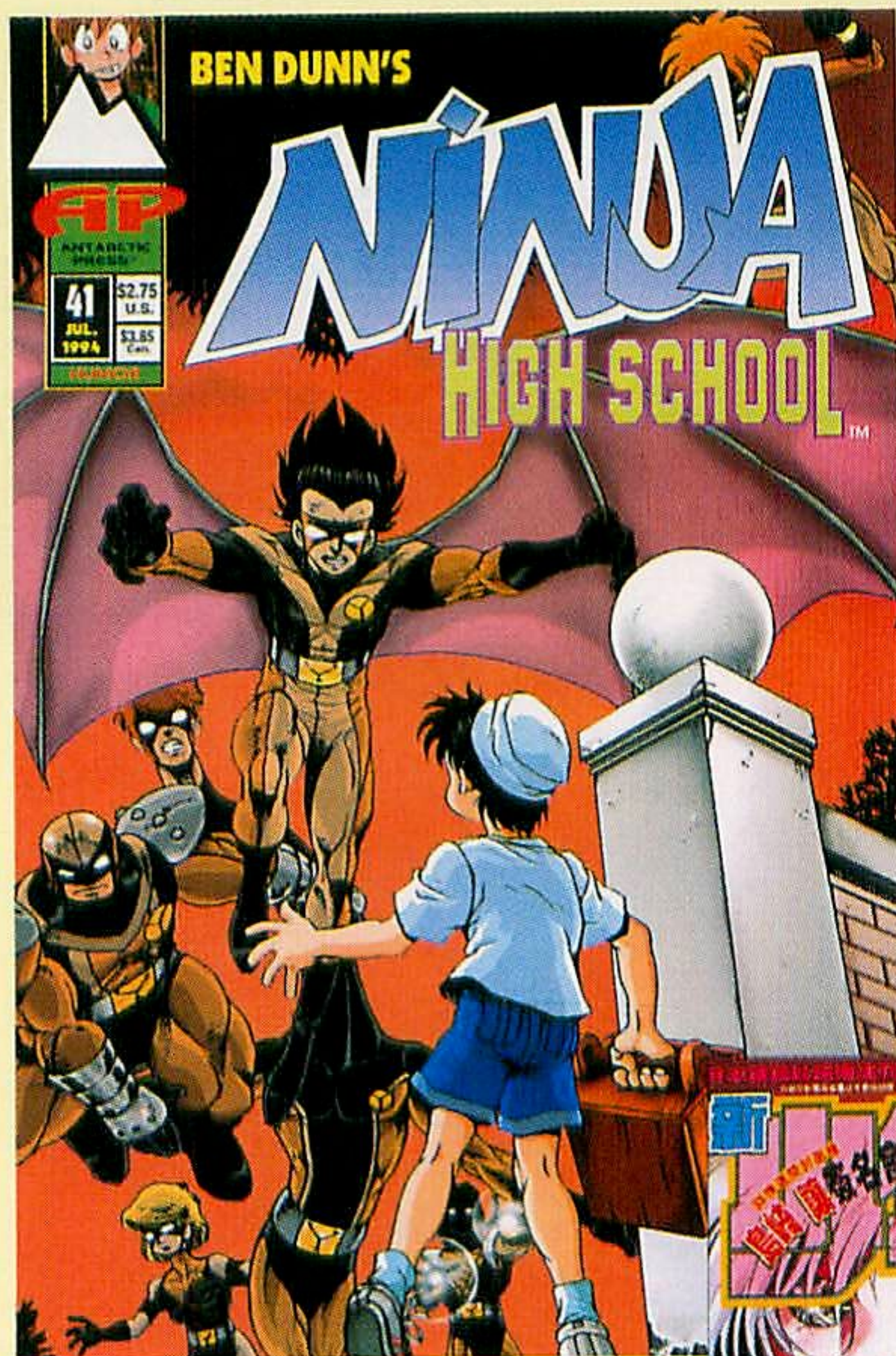
漫画

マール社

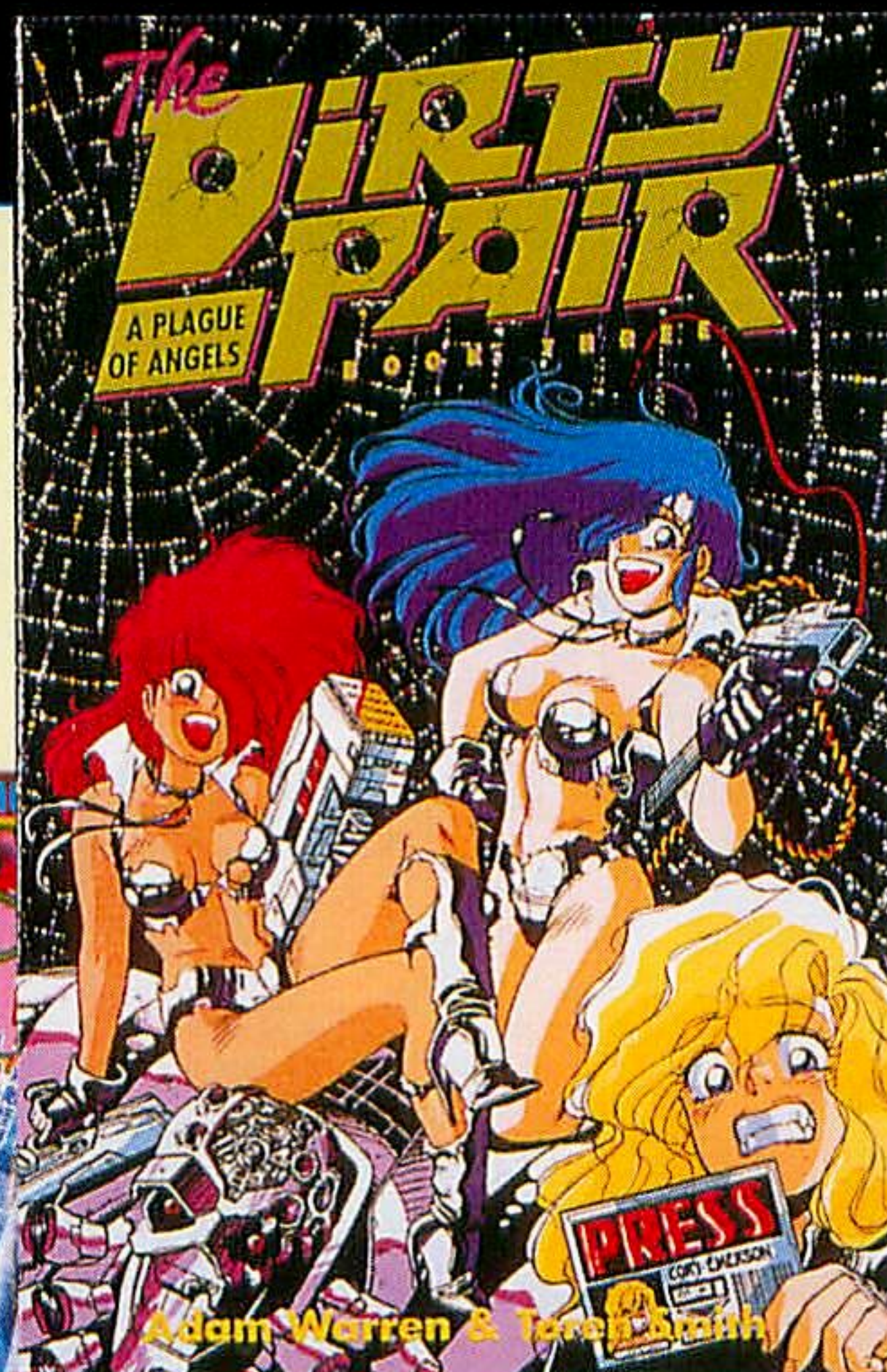
"Dreamland Japan" Frederik L. Schodt

本書の内容

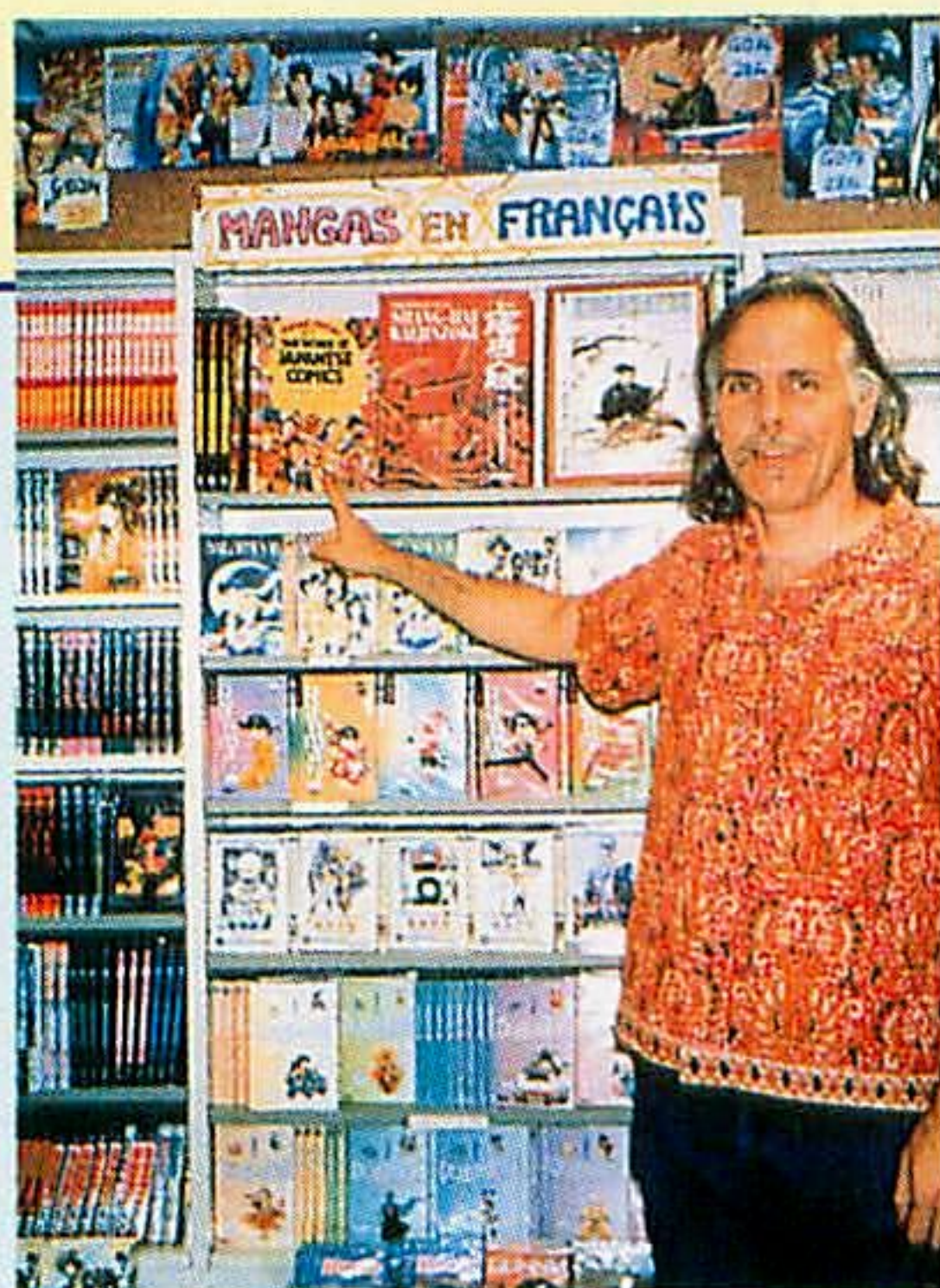
日本マンガを深く愛するアメリカのノンフィクション作家が、マジメに、ときには熱く、ときには厳しく、現代の日本マンガを語り、世界に紹介した本格的マンガ論。その背後には、現代日本社会の姿が見え隠れする。

近年海外でも人気が高まっているという日本マンガ。それは実際にどのように受けとめられているのか。世界的傾向ともいわれる「オタク」現象などもふまえ、国際的視野から、文化としてのマンガを考えた、現代日本人必読の一冊！

世界に浸透する日本マンガ

NINJA HIGH SCHOOL:No. 41
© 1994 BEN DUNN/ ANTARCTIC PRESS

▲ベン・ダンの「ニンジャ・ハイ・スクール」。日本マンガの影響を受けたいわゆる「アメリカン・マンガ」の一つ。日本人キャラクターも登場する。

THE DIRTY PAIR : A PLAGUE OF ANGELS
© 1995ADAM WARREN AND TOREN SMITH

▲「ダーティ・ペア」(©高千穂遙)高千穂遙原作の小説のキャラクターを正規に借りて、アメリカでマンガ化した作品。キャラクターの体型や目が大きいことなど、日本マンガの影響がみられる。

週刊少年マガジン台湾版1995年7月10日号。▲
1995　©講談社/TONG LI(東立出版社)

パリの日本マンガ

▲書店Junkuの日本マンガコーナー。ショット氏の著書も。

▲バスティーユ地区のマンガ専門店「カツミ」。これは店長お気に入りのキャラクター名。

▲同「マドカ」。

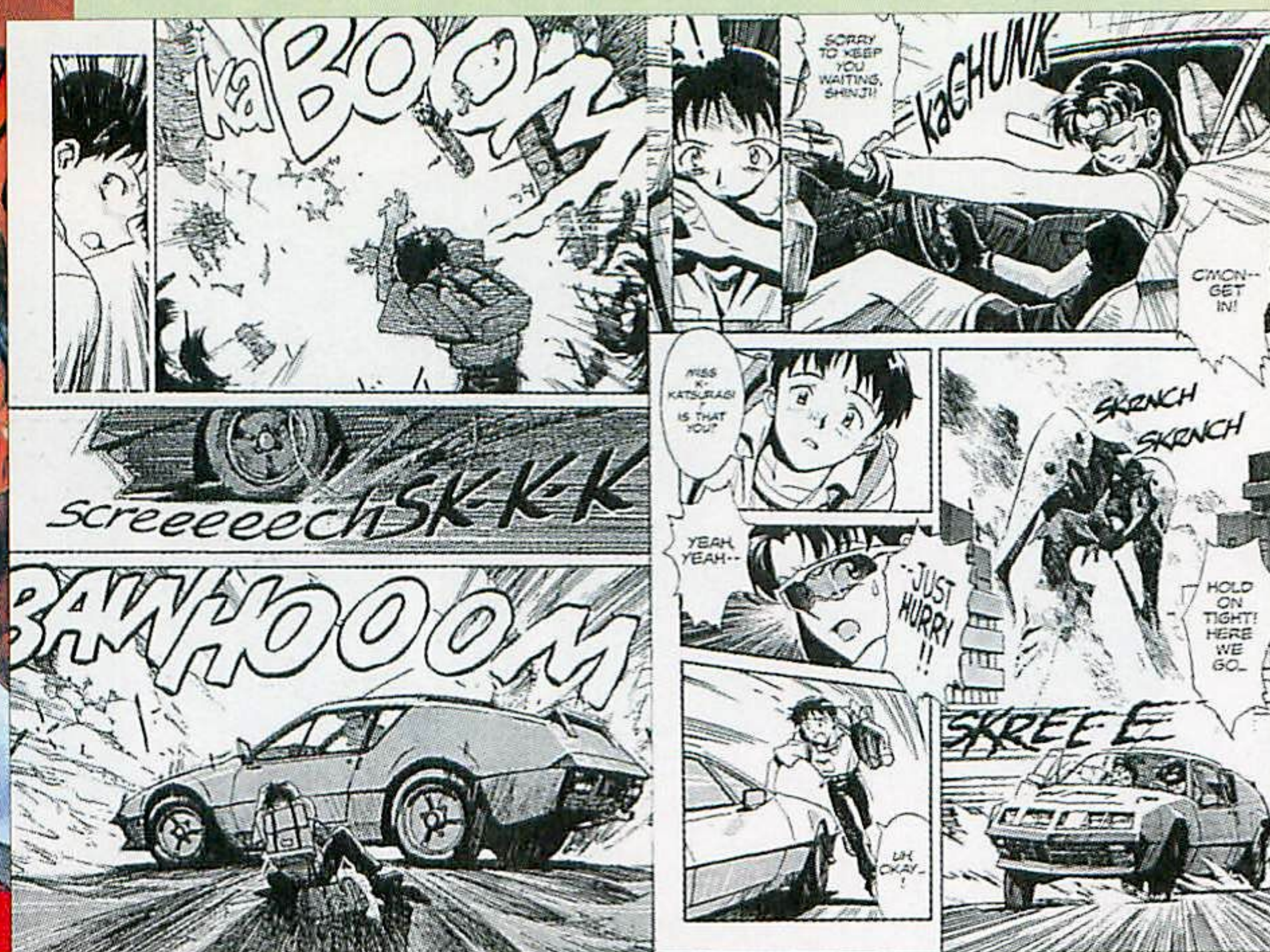
次々に出版される英訳日本マンガ

▲「らんま1/2」英語版　©1997 高橋留美子：小学館 刊：英語版© VIZ COMMUNICATIONS INC.

▲「はだしのゲン」英語版　©中沢啓治
はじめてアメリカの流通経路に乗った記念すべき作品。作品の性質上からも、翻訳および出版はほとんどボランティアの手で行われた。その後もさまざまな言語に翻訳された。

▲「機動警察パトレイバー」英語版
©1997 ゆうきまさみ：小学館 刊
：英語版© VIZ COMMUNICATIONS INC.

▲「ああっ女神さまっ」英語版　©1997藤島康介：講談社 刊：英語版©STUDIO PROTEUS & DARK HORSE COMICS INC.

＜英語版＞

▲「新世紀エヴァンゲリオン」©GAINAX
：角川書店 刊　貞本義行・画
：英語版VIZ COMMUNICATIONS INC.
日本とアメリカではページの進み方が逆なので、英訳マンガはふつう左右を反転させる。また手描き文字も描き直さなければならない。カラー化は必ずしも行われない。

＜日本語版＞

CONTENTS

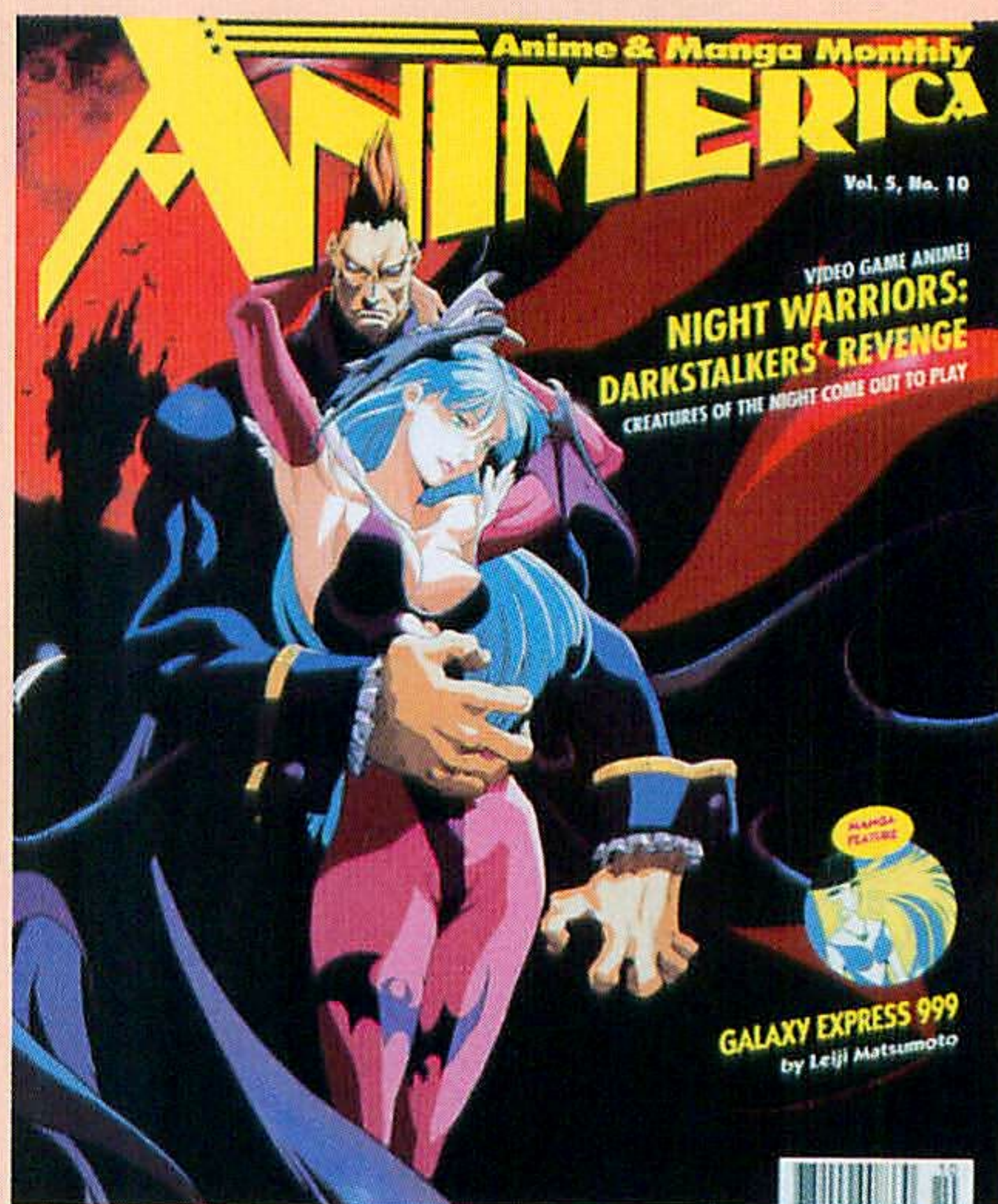
▲アメリカのマンガ雑誌「MANGA VIZION」とその目次
©1997 VIZ COMMUNICATIONS INC.
アメリカでは1冊に1作品がふつうだが、複数連載形式のものも出はじめている。

アメリカの日本マンガ「オタク」

＜1996年サンホゼ市「アニメ・アメリカ」大会＞

＜1995年「アニメ・イースト」東海岸大会＞

▲マンガ・コンベンションで、コスチュームプレイを楽しむファンの姿。
自らを「オタク（otaku)」と称する。海外では「オタク」には暗い意味はない。

▲「FANTASTIC PANIC」©1994 GANBEAR
アメリカの「同人誌」。日本のマンガ同人誌を英訳出版したもの。テキサス州、ANTARCTIC PRESS 発行。

▲アニメとマンガの評論および情報誌「ANIMERICA」。
©1997 VIZ COMMUNICATIONS INC.
インタビュー記事などが載っている。

◀　アメリカのファン活動には、インターネットによる情報交換が欠かせない。
「Anime Web Turnpike」のオープニング画面。
©1998 Jay Fubler Harvey

ニッポンマンガ論

——日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論——

フレデリック L. ショット 著
樋口あやこ 訳

マール社

鳥羽僧正覚猷（1053－1140）の霊にこの本をささげます。

Dreamland Japan: writings on modern manga by Frederik L. Schodt
Published by Stone Bridge Press, 1996
P.O. Box 8208, Berkeley, CA 94707
sbp@stonebridge.com ● www.stonebridge.com

Translated by Ayako Higuchi

まえがき

１９８３年（いまとなってはもうはるか大昔だ）、「マンガ！マンガ！　日本漫画の世界」なるタイトルの本を私は書いた。ベストセラーとまではとうていいかなかったが、いまや「カルト本の名著」と称されているそうだ。カリフォルニアのバークレーには、この本のタイトルをそのまま店名にした日本風ビストロまである。なるほど、この本が出た当時、アメリカでは、日本のマンガのことなど全然知られていなかった。日本といえば、「新しい経営法や座禅や美術工芸の国」というのが当時のアメリカ人の反応だった。コミックスを意味する日本語「マンガ」という言葉を聞いたとしても、平均的な頭の持ち主のアメリカ人なら、「珍しい金属か何かの名前かな」とでも思うのが関の山だっただろう。まあ、イタリア・レストランに入って、メニューの料理の名前を見たときもそうだが。

だがいまや、当時とは事情ががらりと変わった。「マンガ」およびその親戚の「アニメ（アニメーションを意味する日本語。日本製のアニメを『ジャパニメーション』と呼ぶこともある）」は、若い「マンガ・アニメファン」の間で確固たる地位を占めている。いずれそのうち、「マンガ」「アニメ」の二語は、「ハラキリ」「カラオケ」と並んで、英語の辞書に堂々と顔を見せることまちがいなしだ。マンガもアニメも、各国の言語に訳されて世界中に広まり、「マンガ・アニメ産業」をテーマにした英語の月刊誌も複数ある。そのうえ世界中で一年に数回、日本人以外のマンガ・アニメファンのためのコンベンションまで開かれているという。マンガ自体もおおいに変化した。マンガ産業は、１９８３年に比べてはるかに巨大化し、若いマンガ作家たちは、スタイル、内容両面で、革新的な仕事に取り組んでいる。

だから私は、よく人にこうきかれる。「そろそろ、現在に即した『マンガ！マンガ！』を書いてみたらどうですか？」だがこう言われるたびに、だんだんつらくなってきたのだ。１９８３年の本を出した日本の出版社から、「改訂版を出しましょう」と言われたことがあったのだが、その後その会社は、何かの理由があったのだろうか、方針を変えたとみえ、ぷっつりとその企画は立ち消えになってしまった。１９８９年ごろ、私は友人とふたりで、マンガに関するまったく新しい本をほとんど書き終えて、ニューヨークのとある出版社と出版契約を結んだが、結局どうなったかといえば、そのあと社内では出版界におきまりのすったも

んだが起き、編集者たちが一斉に辞めてしまって、私たちの計画も一応それで「没」になってしまった。だがまあ、作家の苦労話はこれくらいにしておこう。

本書は、過去16年間の日本のマンガ産業の観察記だ。言ってみれば、マンガを考察してのコメントと批評を、お菓子の詰合せのようにいろいろと詰め合わせてパックした本なので、ごく一部だけをまとめて読んでいただいてもおもしろいし、はじめから終わりまで通読していただいてもいい。内容に関していえば、以前に別のかたちで他の雑誌や新聞などに出たもので、この本のために新たに書き加えたり、書き直したりした部分もある。そのため「あっ、これはもしかしたら『漫画人』（アトランタで発行されている雑誌）とか『アニメリカ』（サンフランシスコで発行されているマンガ雑誌）の記事のパクリじゃないか」などと勘違いする読者の方も、少数ながらおられるかもしれない。そのほか、私自身がここ7年間、東京の英字新聞「マイニチ・デイリー・ニューズ」に書いてきたコラム記事の焼き直しもある。一度書いたものをまた利用するというのは、さすがに気がひけないでもない。だがこの英字紙は、日本にも、外国にも、読者はわずかだそうだ。これは私にとっては好都合で、購読者が少ないからこそ、コラムで取り上げたテーマを、もっと進めた形であとで本にまとめようという気にもなったのだ。

ところで、日本のマンガのファンは、（ときとして学者先生などよりずっと）潔癖主義で、ささいなことにも手厳しい。だから、そもそもこの本がどういう本なのか、それをはっきりさせておかないと、あっちこっちから矢がとんでくることになりかねないので、ここで言っておこう。

まず第一、この本は、マンガのことを書いたもので、アニメの本ではない。現在、世界中の日本製マンガファン（日本人以外の）は、まず日本製アニメの洗礼を受けてから初めてマンガに接する。いや、日本人でも、アニメの方がマンガより親しみやすいという場合もあるだろう。というのは、マンガはまず、文字のセリフを読むという面倒があり、しかもいくつかの約束ごとを頭に入れて読まなくてはならないからだ。それに対し、アニメにはそんな面倒くささはない。だが、アニメには独特のすばらしさがあることは認めるにせよ、しょせん、マンガの生み出した「子」のようなものだ。原作はほとんどマンガである。そして、アニメは原作マンガに比べれば、水増しされてふやけた感じのものが多い。さらに、アニメは非常に多数の視聴者を相手として、多人数のプロダクションによって生産されるのに対し、マンガの描き手はたいていはひとりきりであり、読者に対して、より直

接的に、濃密にかかわってくる。「マンガ」という用語はあいまいな使われ方をしており、「風刺絵」「四コママンガ」「マンガ本」のどれをも指すし、ときにはアニメさえ「マンガ」と呼ばれることもある。だが本書では、「マンガ」といえば「現代日本の、印刷されたマンガ本」を指すこととする。

第二に、本書で論じる「マンガ」は、特に「ストーリーマンガ」のことである。つまり物語マンガであり、連続した場面をもつ独特のアート形式だ。別名「コミックス」とも呼ばれ、戦後の日本で発展をとげた、大河小説にも似た物語形式で、ときには数千ページにもおよぶ。したがって本書でいう「マンガ」には、一コママンガ、政治風刺マンガそのほかのマンガは含まれていない。なぜストーリーマンガに限定したかというと、このジャンルにおいてこそ、日本のマンガは他のいかなる国のマンガよりも、きわだって群をぬいており、おもしろいからだ。なお本書では、「マンガ」といえば「日本のマンガ」、「コミックス」といえば「日本以外の国々のマンガ」を指すこととする。

第三に、英語圏に住むマンガファンの読者は本書を読んで「なんだ、おれの大好きなマンガが出ていないじゃないか」と思うかもしれない。たとえば、「らんま1／2」「AKIRA」「美少女戦士セーラームーン」などについて、いろいろ書いてあるだろうと期待された向きは、失望するだろう。だがこれら有名作品ならば、いまや数か国語に翻訳出版されていて、日本以外の国でもたやすく買えるし、アニメにもなっている。だからこれら有名作品の読者たちは、自分なりの意見もちゃんと言える。ところが私が本書で意図したのは、「マンガ全般と、そして最近のマンガの傾向について、日本人以外の人々にとっても当の日本人にとっても、まったく耳新しいことを書きたい」ということなのだ。私にとってマンガとは、もうひとつの世界を映してくれる鏡のようなものだ。だから私が読むマンガは、どうしても、世間的な人気を得にくい個性的なものになってしまう。だがそういう作品にこそ、私は惚れこみ、おもしろいと思う。そういう意味では本書は、まったく個人の趣味にのっとった本であり、私としてはただ、読者が、私の好きなマンガを少しでも「うん、悪くないな」と思ってくれればいいと願っている。

なお、特に注意書きがない場合、本書では、1ドル＝100円で計算していただきたい。

一冊の本をつくるにあたっては、たくさんの人の協力がつきものだが、本書も例外ではない。本書を書く際にご協力くださった方々に、深い感謝をささげる。何年にもわたって、マンガ家や編集製作者数十人にインタビューを重ねたが、なかでも、1989年から1996年の間に、インタビューに応じてくれたり、また個人的な面でもたいへんあたたかくサポートをしてくれた

方々には心から感謝している。また、もし本書でとりあげられたり、またはとりあげられなかったりで、迷惑をおかけしたマンガ家の方々もいるかもしれないので、ここでおわびを申し上げる。

ご協力くださったマンガ家：セルジオ・アラゴネス、蛭子能収、ウィル・アイズナー、藤子不二雄Ⓐ、藤子・F・不二雄、後藤清、花輪和一、ひさうちみちお、井口真吾、石井隆、アーヴェル・ジョーンズ、北野英明、スティーヴ・レイアロハ、丸尾末広、峰岸達、水木しげる、森本暢之、森下裕美、森園みるく、成田アキラ、成田コージ、岡野玲子、リチャード&ウェンディ・ピニ、モンキー・パンチ、トリナ・ロビンス、ジェリー・ロビンスン、ブライアン・ステルフリーズ、杉浦日向子、たむらしげる、寺沢武一、やまだ紫、湯村輝彦。

ご協力くださった編集・製作者：秋山隆史、堂本尚志、藤井悟、藤田亮、入江祥夫、伊藤淳子、片山雅博、加藤かついち、川上修、メアリー・ケナード、栗原良幸、黒川和彦、黒沢哲哉、フレッド・ラッド、松谷孝征その他手塚プロダクション、宮治道幸、三好寛、水野正文、長井勝一、岡崎充、大友貞夫、佐川俊彦、才谷遼、佐々木利春、ヴォーン・シモンズ、トーレン・スミス、末井昭、田村恵子、谷田部周次、米沢嘉博、米沢英子。

ご協力くださった批評家および各方面の専門家：ジェイ・フブラー、ハーヴィー、呉智英、スティーヴ・パール、関川夏央、クリス・スウェット。

全般的に助言くださった方々：ジョナサン・クレメンツ、ダグラス・ドリン、井上城&井上七重、ヘレン・マッカーシー、水野美代子&水野亜美、茂木弘道、時岡敬子、「漫画人」編集同人一同、「マイニチ・デイリー・ニューズ」、スタジオ・プロテウス、ビズ・コミュニケーションズ（清治と久美へお礼の気持ちをこめて）。エディ&マーギ・ショット、フレッド・パッテン、レナード・ライファスは生原稿を読んでくださったし、ライファスは図の製作を手伝ってくれた。第七章を読んでアドバイスしてくださった藤井悟、アラン・グリースン、トリッシュ・ルドー、トーレン・スミス。

イラスト使用を快諾してくださった日本および世界のアーティストの方々には、特にお礼申し上げる。ストーン・ブリッジ・プレスの全社員の方々、特にピーター・グッドマン、そして本書の編集・出版に携わった方々と友人たち（みんな本書がすばらしいものになると信じて、原稿の遅れを辛抱強く待ってくれた）。レナード・コーレン（本書の重要なアイデアをいくつか提供してくれた）、レイモンド・ラレット（すばらしい表紙をデザインしてくれた）、蛭子能収（作品をイラストとして提供してくれた）、そしてみさを（すてきな魂を持った女性）、以上の方々に感謝の意を表する。

【日本語版の出版にあたって】

読者がいま、目にされているこの本は、もともと英語圏の読者を対象にした英語の本を、そのまま日本語に訳したものです。とくに日本の市場のために特別に書き直したり、大幅な再編集などはいたしておりません。日本マンガどころか、もともと日本という国そのものについて、あまり知識を持っていない読者を想定していた本ですから、ところどころで日本の読者の皆様にとって「常識」に近いことも書いてあるかもしれないし、逆に「違和感」を感じさせるところもあるかもしれませんが、なにとぞご了承ください。日本だけでなく、マンガそのものが「国際化」している現在、外国人の立場に立って、外国人の目で日本や日本マンガ文化をもう一度考えていただければ、と思っています。

なお、特別な再編集はされていないとは申し上げましたが、事情があって、英語版にあるイラストや文の中で、ごく僅かではありますが、日本語版では掲載できなかったものがあります。たとえばオウムのマンガの図版や一部の英訳マンガの表紙などです。どうしてもそれをご覧になりたい方は、英語版も合わせてお読みいただければ幸いです。

最後に、日本語版の出版にあたっては、いろいろご協力をいただいた藤田尚(ひさし)さん、苦労されたマール社編集者の鈴木章代さんと岡妙子さん、そして翻訳者の樋口あやこさんにも脱帽!

フレデリック・L・ショット
在サンフランシスコ

［編集部より］
本書は、1996年にアメリカで出版された「Dreamland Japan」を日本語に翻訳したものです。本書に出てくるさまざまなデータは、原則として、原書が出版された1996年初頭当時そのままにしてあります。そのため現在はかなり変わっている点もありますので、ご注意ください。

1998年2月
マール社

目次

第四章　マンガ家と作品——注目すべき作家たち・作品たち……111

第五章　マンガの神様・手塚治虫——現代日本マンガの基礎を築いた人物……199

第六章　マンガを超えて——他メディアへと広がるマンガ……239

ニッポンマンガ論

——日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論——

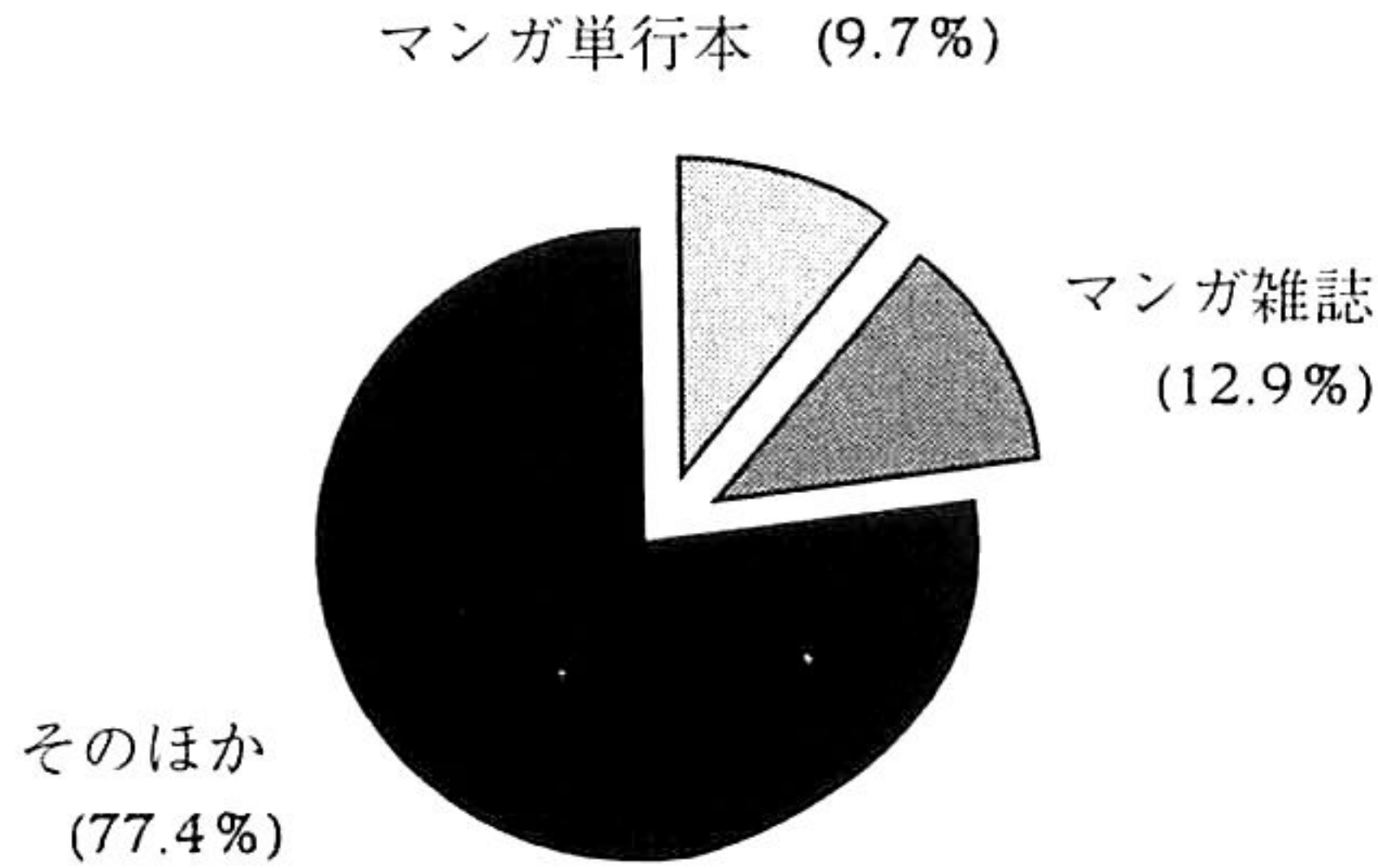
第一章　意識下(イド)を覗く
——マンガにあらわれる現代日本人の姿

1995年、日本の元総理大臣、宮沢喜一がとあるマスコミにコラム記事を連載しはじめた。ところがなんとそれは、新聞でもなければお堅い雑誌でもなく、マンガ雑誌「ビッグコミックスピリッツ」だったのだ。宮沢は当時75歳、尊敬を集める政治家にして言論人でもあることだし、マンガ雑誌などほとんど手に取りもしないだろう。その宮沢がわざわざマンガ雑誌を選んだ理由は、はっきりしている。「ビッグコミックスピリッツ」はおよそ140万人もの読者（若いサラリーマンをはじめ、選挙権年齢に達している人を主とする）を持っている大雑誌だ。日本のマンガ雑誌はいまや、大衆に訴え世論を動かすには絶好の、大マスコミ媒体なのだ。

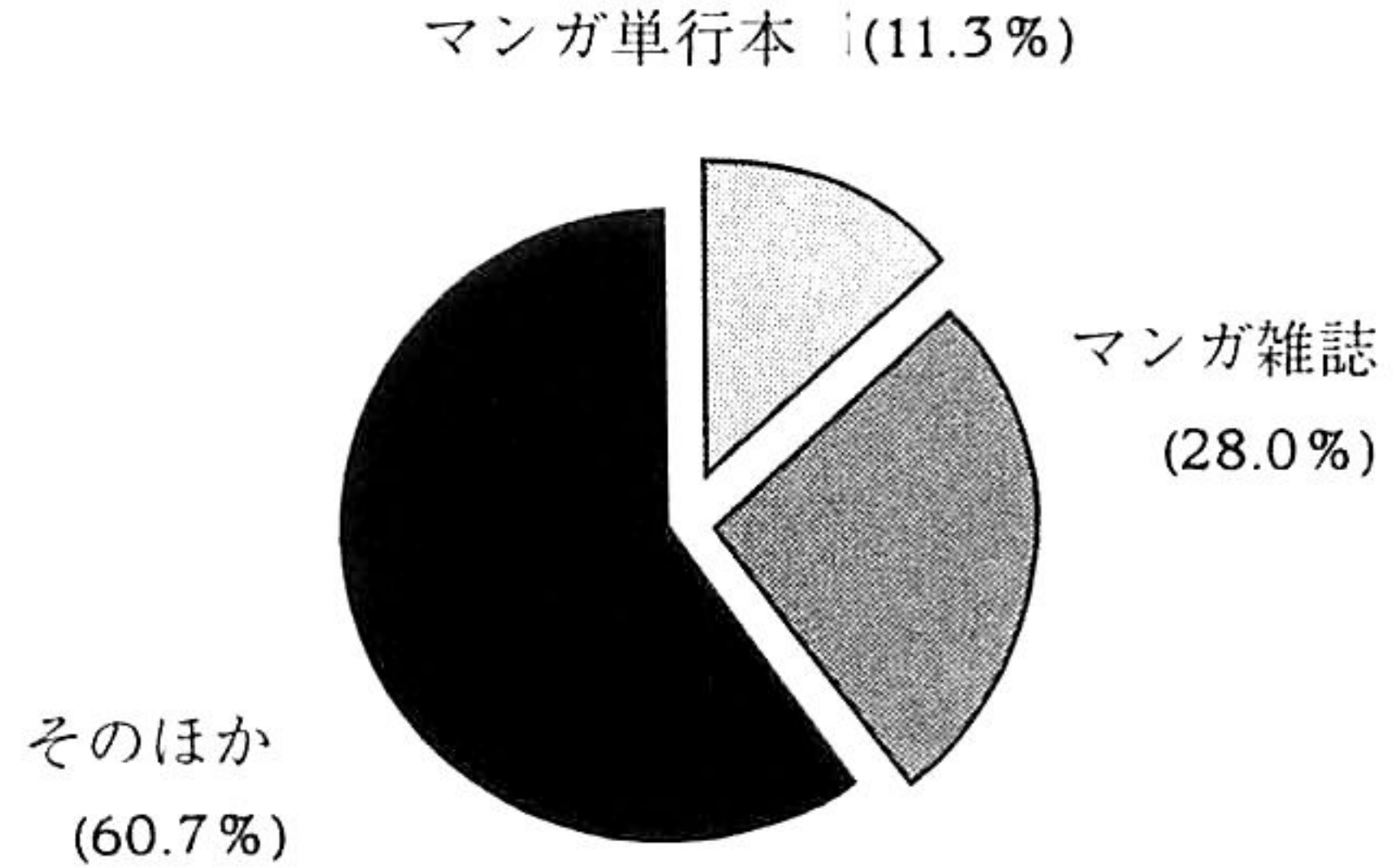
日本は、世界にさきがけて「コミックス」に市民権を与えた国だといえる。もともと「コミックス」は、主として若者のための、ユーモアある娯楽の一つだったが、日本ではいまや小説や映画とほとんど同じ立場にある。日本においては、「コミックス」は、まったく新たなものへと変容をとげたのだ。いまの日本では、『「コミックス」』が氾濫している」といってもよい。出版科学研究所の調査によると、1995年度の日本の雑誌書籍売上高のうち、なんとマンガが40パーセント近くを占めるという。

これは、ちょっとぎょっとさせられるような数字だが、じつは、日本におけるマンガの勢力をあらわす統計は、まだまだある。1995年のマンガ本・マンガ雑誌の総販売部数は、なんと23億冊。実売数は19億冊近くに達し、実に日本の総人口、ひとりあたり一年に15冊ものマンガ本やマンガ雑誌を読んでいる計算になる。国際通貨に換算すれば、総販売額は70億から90億米ドル（アイスランドの国民総生産の約2倍）にあたり、実売額は60億ドルから70億ドル。日本の全人口が、年間ひとりあたり50ドル以上を、マンガ本に費やした勘定になる。この数字には、いわゆる「同人誌」はいっさい含まれていない。同人誌というのはアマ

＜販売金額の割合＞

マンガ単行本　(9.7%)
マンガ雑誌　(12.9%)
そのほか　(77.4%)

全書籍・雑誌の販売金額　2兆5千896億円
全マンガ単行本・マンガ雑誌の販売金額　5千864億円

＜販売部数の割合＞

マンガ単行本　(11.3%)
マンガ雑誌　(28.0%)
そのほか　(60.7%)

全書籍・雑誌の販売部数　48億4千万冊
全マンガ本・マンガ雑誌の販売部数　18億9千万冊

出版科学研究所「出版月報」1996年3月号p4～p9 および、同研究所の佐々木利春のインタビューによる。

1995年度に日本で出版されたすべての書籍・雑誌に占めるマンガの割合。

チュアの作っているマンガ本のことで、商業誌のような販売経路をとっていない。しかも、以上の数字には、マンガ専門誌以外の雑誌はいっさい含まれていないのだが、いまや普通の雑誌までが、どんどんマンガの連載をふやしているのだ。そのうえ、マンガファンは、雑誌や本を個人で買わずに、仲間同士で「回し読み」することが多いので、実際のマンガの普及度は、実売数が示すよりもさらに高いにちがいない。

数字だけを見ていては、現在の日本社会で、マンガがどれほど大きな役割をはたしているか、実際に想像がつかないだろう。日本では、マンガは今や、巨大なファンタジー製造マシーンの中枢に君臨する「超（メタ）メディア」だ。マンガ製造の現場は、まず、雑誌（週刊、隔週刊、月刊、隔月刊、季刊などいろいろ）に、ストーリーマンガが連載されるところからはじまる。もし読者の人気を得ることができれば、やがてその作品は単行本化され、ときには豪華本になったりする。そしてテレビアニメになり、さらに劇場でアニメ映画として公開される。特に大人気を博したマンガの場合、この一連のプロセスが何度かくりかえされたりする。

こうして、たった一本の人気マンガが、世界最大のアニメーション産業のメシの種になるばかりか、いまや急成長をとげつつあるCD、キャラクターグッズ、文具、ゲーム、音楽劇、テレビドラマ、劇場用実写映画、そしてときには小説にまでなったりするのだ。

権威ある大手出版社も、いまや売れ行きの悪い文学作品より、マンガ関係書に力を入れている、と公然と語る。マンガは日本の子供から老人まで、ありとあらゆる人々に愛読されているから、最高の知識人と目される面々にとっても、マンガを論じることが当たり前になっている。マンガはアートや文学の世界にも影響をおよぼしはじめた。こうして、現在の日本を語るには、もはやマンガが日本社会の中ではたしている力を理解することが欠かせなくなっているのだ。

マンガとは何か?

ささやかな背景

いったい、マンガとはそもそも何なのか? いったいどこからきたのか? 一言でいってしまえば、答えは簡単だ。マンガ——それは、昔から日本人を楽しませてきた美術の長い伝統が、西欧から入ってきた形式をまとったものだ、といえる。

1994年も暮れのことだったが、私は、来日したアメリカ人著名マンガ家数人といっしょに、日本の著名マンガ家たちとディスカッションしたことがある。ウィル・アイズナー(米国におけるコミック本の先達者で大マンガ家)も一緒だった。アイズナーは、日本でマンガ本がいかに勢力をもっているか、初めて目の当たりにし、大ショックを受けたという。自身、米国でコミックスがもっと日の目を見るようにと、悪戦苦闘を重ねてきたからだ。だが、「江戸東京博物館」に足を運んだ際、19世紀の日本の挿し絵入り滑稽本をじっくり眺めたとき、アイズナーの顔はぱっと明るくなった。まるで「悟り」を開いた仏の顔のようだった。なぜ、日本人がこんなにもマンガが好きなのか、やっと合点がいった、というのだ。なぜか? 日本人は、昔からマンガ好きな民族だったからだ、という。

たしかに、日本人は昔から、大の美術好きだ(特に、白黒の線描にすぐれている)。ファンタスティックで、ユーモラスで、エロティックで、ときには暴力的でさえある日本画の数々。その最高の例が、「鳥獣戯画」だ。これは12世紀に描かれた動物画の絵

巻物で、僧侶と貴族を風刺している。作者は、鳥羽僧正という僧侶だとされている。だが、現代日本マンガの直接の源流は、大きく分けてふたつある。ともに18世紀から19世紀初期にかけて盛んだった形式で、ひとつは「鳥羽絵」（鳥羽僧正の名に由来する）、もうひとつは「黄表紙」だ。両方とも、大量生産の木版出版物で、生産過程といい分業制度といい、今日のマンガ（マンガ家とアシスタントによって描かれる）に似たところがある。これまた今日のマンガと同じく、シリーズものとして描かれ、江戸や大阪といった大都市の読者に人気を博していた。ほんとうの意味で、世界初のコミック本といえるのは、これら鳥羽絵や黄表紙だろう。

一方、形式的なお手本——すなわち、セリフの入ったフキダシのあるコマがページに並び、全体としてひとつのストーリーを構成する、という形式は、19世紀から20世紀に入るころ、米国から輸入されたものだ。当時輸入された米国の新聞連載マンガには、たとえばジョージ・マクマナスの「おやじ教育」などがある。だが、大きな違いが一つある。米国初のいわゆる「コミック・ブック」は、１９３０年代に出版された。薄手の本で、内容は新聞の連載マンガを集めたものだった。それに対し、戦前に出た日本初のマンガ本というのは厚手で、内容も、分厚い少年少女月刊誌の連載マンガを集めたものだった。この伝統が今日なお続いている。マンガ雑誌には、いろいろなマンガ家の連載ストーリーマンガが何本も載り、やがてそれぞれのマンガが一冊の単行本になって出版される、というスタイルをとっているのだ。

日本のマンガは、ほかの国の「コミックス」とどうちがうか？

現在、世界のコミックスを二分する二大巨頭は、米国と日本とであり、それぞれきわめて個性的だ。ヨーロッパ、ラテンアメリカ、アジアなどのコミックスは、すべてどちらかの亜種といえる。米国のコミックスも日本のマンガも、もともとはよく似た形式から出発したのだが、その後、形式面ではひどく異なった発展の仕方をした。日本語の文字の書き方が英語とは違うので、ページのめくり方が逆になる、などという違いだけではない。最大の違いは、長さだ。米国の「コミック・ブック」は普通30ページから50ページから成る薄手の雑誌で、このページ数で一つの連載ストーリーしかない。そして月刊のスタイルをとっている。それに対し、日本のマンガ雑誌の多くは週刊誌で、４００ページほどもあって分厚く、一冊の中に何本もの連載マンガが詰めこ

まれている（中には、千ページもあって40本ものマンガが載っている雑誌さえある）。そして、一本のストーリーが完結して単行本となると、1巻250ページ以上、全50巻以上、などという作品さえ珍しくない。

日本のマンガ雑誌の値段は、非常に安い。1995年度末の対ドル円相場で換算しても、安いと思える。米国の典型的なコミック本は、普通32ページほどで（しかもふんだんな広告ページ入り）、値段は2ドル以上もする。ところが日本のマンガ雑誌は400ページ以上なのに、たった3ドルか4ドル。1ページあたりの値段で見ると、日本は米国の6分の1以下だ。こんなに安上がりな原因は、日本の出版社がおおいに享受している大量生産によるコスト効率、低価格の再生紙の利用、そして主としてカラー印刷ページが少ないこと、以上三点だ。

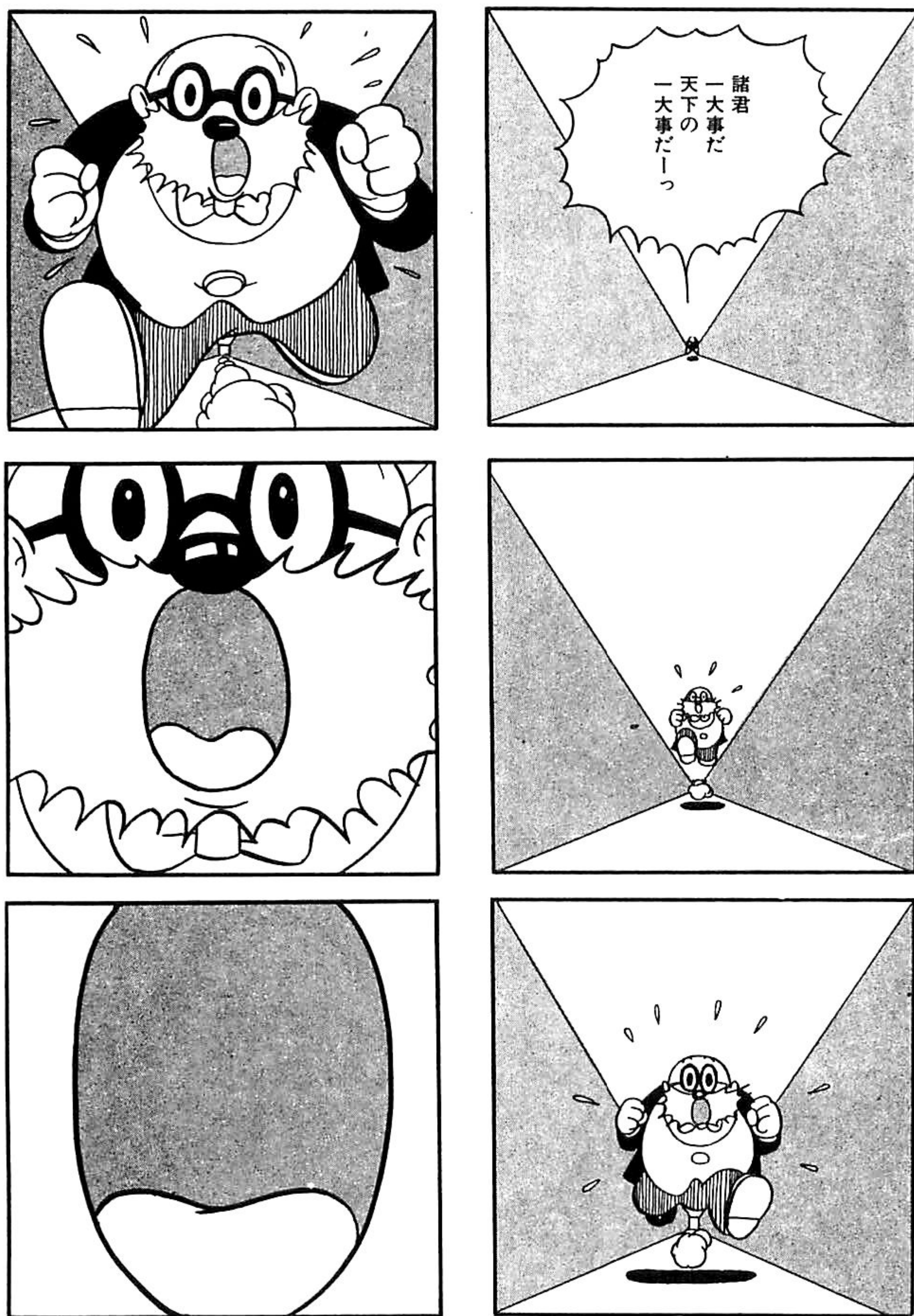
出版社側は、マンガ雑誌を「読者の蔵書にしてもらおう」などとは思っていないし、「しばらくのあいだ読んでもらいたい」などとも考えていなかったりする。その証拠に、マンガ雑誌は読んだらすぐに屑かご行きになるか、あるいは紐でしばられて再資源ゴミとして出されてしまう。ただ、人気のある作品のみは、単行本（ペーパーバックあるいはハードカバー）にまとめられて、また読者を得る。このようにして、日本のマンガの名作は、40年も昔の作品でさえ、非常な廉価で、いまだに本屋に並んでいるのだ。その結果、日本のマンガは、米国のコミックスが被ったような災難をまぬがれた。その災難とは？「高値」である。米国のコミックス界では、「コレクター」が大変な猛威をふるっており、いまや市場に出回っていない過去の人気コミックスを買いあさっては、後生大事にビニール袋に入れ、自宅の引き出しにしまいこんでいるのだ。もちろん、手にとって読むことなどめったにしない。こうして、米国では新旧問わず、人気コミックス本の値段がどんどんつりあがっている。1995年、あるコレクターは、「アクション・コミックス」創刊号一冊を、なんと13万7千500ドルも払って買い込んだ。「スーパーマン」が初めて載った号だからだ。米国で、日本のマンガの総合企画者として仕事をするトーレン・スミスいわく、「米国のコミックス本の出版社は、いまやフランクリン・ミント（訳注：コレクターを対象に投資目的の記念コインやメダルを製造販売している会社）のようなものになりさがったね」。これは、主としてコレクター向けの本を出してちまちまと小遣い稼ぎをする出版社を、暗に非難する言葉だ。

米国やヨーロッパのコミックスが豪華なカラー印刷であるのに反し、日本のマンガは白黒印刷で、ただ表紙とほんの数ページのみ、カラーになっている。だが、アート的な印象度からいえば、白黒はちっともハンデにはならない。それどころか、黒一色の線描を芸術的に洗練させ、線と影によって絵に深みとスピードをつけることに見事に成功しているマンガ家もいる。日本絵画

の伝統は「簡潔こそ美しい」であり、多くのマンガ家はこれにのっとり、最小限の筆使いによって、じつに繊細な感情を描き出す。弓なりにあがった眉、うつむきかげんの顔、後頭部をひっかくような手のしぐさ、たったこれだけで、文章にすれば何十行もかかりそうな人物の感情がみごとに描き出せる。そのうえ、現在ではマンガがますます大量生産されるようになったため、マンガ家は、黒白の背景をよりスピーディに描けるようにと、いろいろな文明の利器を活用するようになった。たとえばコピー機だ。背景に使いたい写真をよりコピーして、画面に貼りこむことができる（最近、写真家の中には、マンガ家が作品を「盗用」している、と主張する人が出てきた）。あるいは「スクリーントーン」。これは市販されている模様入りシートで、画面に切り貼りすれば、すぐに影や、好きな材質感が出せる。スクリーントーンは世界中のコミックス作家が使っているが、日本のマンガ家はとびぬけて多種多様なものを使いこなせるため、いまや世界中の同業者の垂涎の的だ。なかには、市街や海などの背景用のスクリーントーン、などといったものまでできている。スクリーントーンを使わずに、背景はあくまで手で描きたい、というマンガ家のためには、「背景カタログ集」というものがある。これは、背景のいろいろを集めたカタログで、学校の教室、オフィス、駅、レストラン、そのほかマンガの背景によく使われる場所がたくさん出ている。

しかし、米国やヨーロッパのコミックス本に比べると、日本のマンガ家の画力は、どうもいまひとつ、というふうに見える場合が多い。１９９４年、米国と日本の有力マンガ家が集まって会議を開いたが、その席上、日本側は、自分たちの作品が形式面ですぐれている、とおおいに自慢した——が、画力の話になると形勢は一変した。日本側は一様におとなしくなり、「米国のコミックスの正確な画力には、とうてい自分たちはおよばない」と認めたのだ。

だがマンガを評価するさいの本当の決め手は、画力ではなく、ストーリーとキャラクターである。第二次世界大戦後、手塚治虫というひとりのマンガ家が、日本のマンガの大改革の担い手となった。その方法というのは、ストーリーラインを豊かにふくらませる、というものだ。手塚は米国アニメ映画の影響を受けたためだろうが、それまでのマンガ家たちが10ページから20ページ以内で一本のストーリーマンガを描いていたのにひきかえ、数百ページ、ときには数千ページにもわたって、一編の大河小説にも似たマンガ作品をつくりあげた。しかも、技法的には、複数の視点を駆使し、視覚的効果をいろいろとあみだした。いわゆる「映画的技法」と称されるようになったテクニックだ。米国のコミックス作家（たとえばウィル・アイズナー）たちは、すでに10年も前に、この種の「カメラ的効果」を工夫していたけれども、ストーリーの工夫とからませてマンガの改革をおこなったのは、手塚が初めてだった。

その結果、日本のマンガはどうなったか？　まず、セリフの数が、米国やヨーロッパのコミックスと比べてぐっと減り、そのかわり、ひとつのアクション、ひとつの心理をあらわすのにも、はるかに多くのコマとページ数を費やすようになった。たとえば米国のコミックスなら、スーパーマンがヒロインのロイス・レーンを救い出す、というシーンを描くためには、コマはたったひとつ、そのかわりにセリフ入りフキダシを盛りだくさんと、説明セリフを使うだろう。しかし日本のマンガなら、同じシーンを描くのに、言葉の説明やフキダシはいっさいなしで、10ページも使うだろう（もちろん、白黒印刷、安い再生紙、そして大量生産によるコスト効率、という好条件がそろっているおかげで、マンガ家はこんなにたくさんのページ数が使えるのだが）。

マンガにあらわれた映画的効果の例その1。
手塚治虫「メトロポリス」（1949年）／　Ⓒ手塚プロダクション

ここ数年、米国のコミックス作家たちも日本の影響を非常に受けているため、両国のマンガの違いは、前ほどではなくなってきた。だが、ものすごくおおざっぱに言ってよければ、ごくごく最近まで、米国のコミックスはいわゆる「絵入り物語」に近く、日本のマンガは「まるごと絵で語る物語」だ。セリフといっては、特に効果をねらうためのわずか数個しか入っていない。

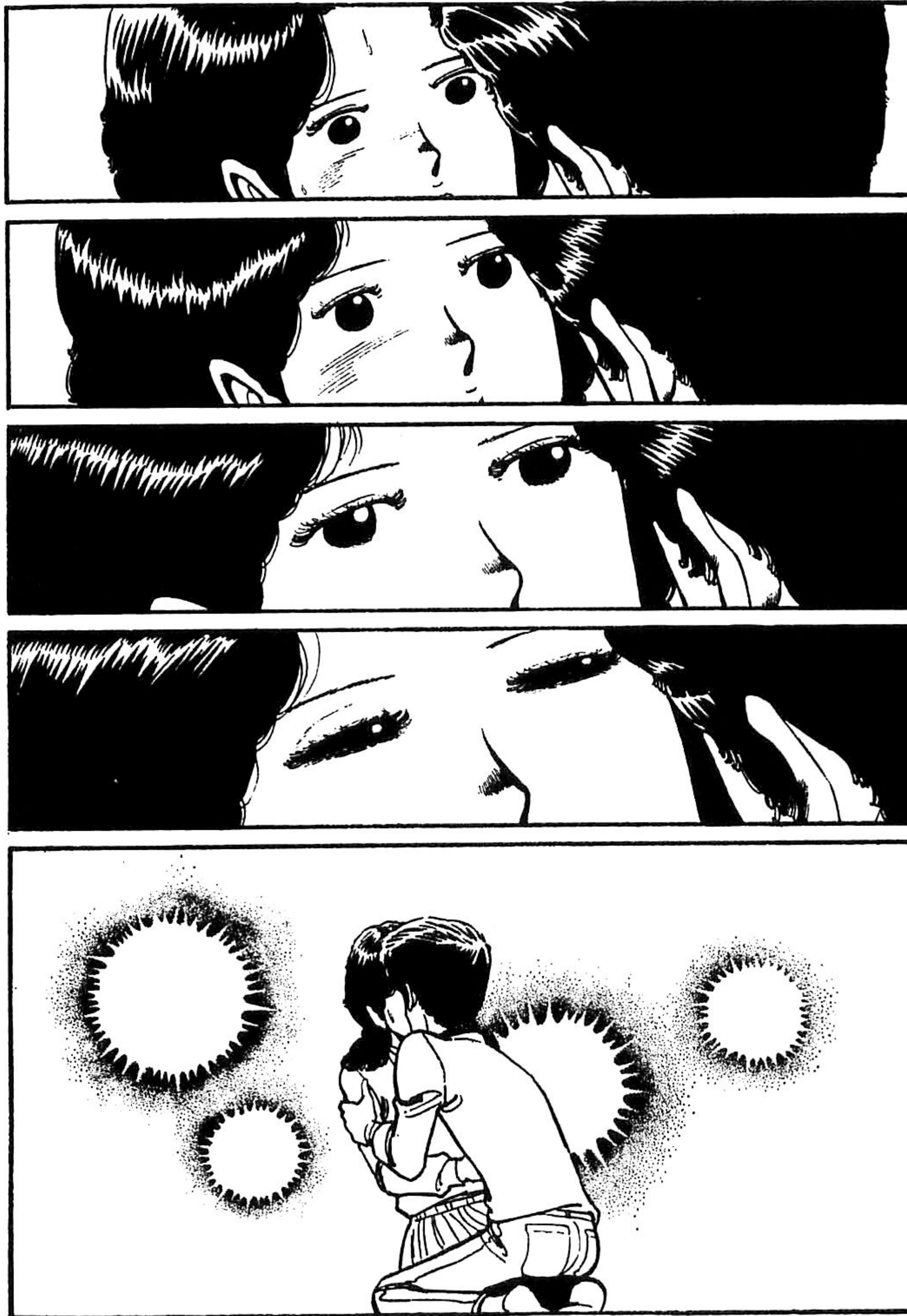
映画的スタイルを導入

した結果、日本のマンガ家は、ストーリーをいっそう発展させ、キャラクターの心理をより複雑に、感情をより深く描き出すようになった。ちょうど、映画監督の仕事と同じだ。キャラクターの日常生活の細かいことにまで読者の注意を集中させる。はらはらと舞い落ちる木の葉、ラーメンのどんぶりからたちのぼる湯気、会話のあいだの息詰まるような沈黙の一瞬。すると読者は、心を深く揺りうごかすような過去の記憶をいやおうなしによみがえらせる。日本のマンガが世界でもまれだと思えるのは、マンガファンたちが集まると、「あのシーンを読んだとき、感動で涙をぼろぼろこぼして泣いてしまった」というたぐいの話になる場合がよくある、ということだ。

映画的スタイルが導入された結果、もうひとつの変革が起こった。欧米のコミックスよりも、ずっと図解的になったのだ。個々の絵そのものは、ストーリーの流れをちゃんと説明するという役目をはたしていればよく、それほどうまく描かれている必要はない。そもそも、なぜ、完璧にうまく描かれている必要があるのだろうか？　欧米のコミックスファンは、大好きな作品のページをじっくり眺めては、作者のみごとな絵の技術をほめたたえてあきることがない。だが日本のマンガファンはそうではない。１９８３年の著書でも書いたことだが、米国の関係者にきかせればびっくり仰天するだろうが、日本のマンガファンは３２０ページもの分厚いマンガ雑誌を、たった20分で読み上げてしまう。１ページあたりわずか３・７５秒だ。これでみるかぎり、マンガは「ある種の言語」なのであって、コマやページは単なる「単語」だ。ただ、普通の言語に比べて、いわば、文法が異なっているにすぎない。日本人にいわせると、マンガを読むのは日本語を読むのと似ているという。たしかにそうだ。というのは、マンガの絵は漢字に似ているところもあるからだ。漢字そのものが一種の「絵」だし、言葉をかえていえば、漢字という表意文字は、事物を線画であらわしたものだといえるからだ。

日本のマンガは、米国のコミックスより、はるかに多くの視覚的変化をもっている。米国のコミックスはいまだに古代ギリシア以来の伝統にとらわれていて、人間の姿かたちをあきもせずにそのまま写し出し、しかもあいもかわらず、筋骨たくましい男性とグラマラスな女性、というワンパターンを踏襲している。日本のマンガと同じような斬新な世界をつくりだしているのは、米国ではわずかに、「アンダーグラウンド・コミックス」か「インディーズ」だけだ。そこでは、人間は一つのストーリーの中で、リアルに、しかも同時にリアルでなく、という両条件をみたして描き出される。背景も、「マンガ的」であったり「シリアス」であったりする。

テーマにおいても、マンガは変化に富んでいる。欧米のコミックスのテーマといえば、以前からシリアスものが多い。だから

「コミック・ブック（吹き出したくなるような本）」という命名は言ってみれば矛盾していた（そのため「グラフィック・ノベル（絵小説）」という言葉を代わりに使う人もいたが）。テーマに関しては、その後たくさんの作家が実験を試みたが、それでもなお依然として、米国コミックスの多くは若い男性読者を対象とするため、いまなお主要テーマといえばスーパーヒーローものである。だが日本では、ストーリーのテーマはそれこそ千差万別で、人間の頭で考えつくかぎりの、ありとあらゆることがとりあげられている。つまり、日本のマンガは、この意味で小説に匹敵するのだ。男性向けあるいは女性向けのポルノ（ソフトコア、ハ

マンガにあらわれた映画的効果の例その２。はしもとてつじ「いつも君がいた」（1980年）。　©はしもとてつじ（秋田書店）1980

ードコア両方）あり、退屈なオフィスでのややこしい人間関係のあれこれあり、新宿の安売りカメラショップの店員が精神的な喜びを得る話あり。マンガはまさに大衆向けのメディアなので、老若男女、いかなる趣味の持ち主であろうと、ありとあらゆる読者に向けて、必ず何かを提供してくれる。

だがとどのつまり、日本のマンガが世界の覇者となったほんとうの理由は何か？　それはひとえに、マンガが「普通の人への賛歌」だからだ。米国のコミックス作家、ブライアン・ステルフリーズがいみじくも言ったように、「米国のコミックスはあまりにも戯画的になりすぎてしまった。信じられないような人間たちが信じられないことをしでかす・・・それが米国のコミックスだろう。だけど日本のマンガは、ごく普通の人間があたりまえのことをやる、そういうことじゃないか」

だが、普通の人への賛歌であるということは、両刃の剣でもある。まさにこのために、マンガの多くが、読まれれば即くずかご行きの運命をたどっているのだから。良質の作品でさえもが、あえなく読み捨てにされ、作家のエネルギーの浪費となっている。大衆相手の人気商売であるために、マンガ家にはプレッシャーがかかり、出版社側は、少しでも儲けを搾りとろうとやっきになる。その結果、人気連載マンガは、最初のエネルギーを失い、やがて惰性だけで、だらだらと長くつづくようなことになりはてるのだ。

マンガとほかのメディアとはどうちがうのか？

経済市場では、マンガはほかのメディアとたいしたちがいはない。だがアート的な面では、かつて子供相手の安上がりな娯楽だったという負い目をいまだにひきずっている。いまだに、アートとしては、まともにとりあげられたことがない。マンガ家の中には、ちょうど小説界におけるトルストイや川端康成のように、芸術的に高いものをつくりだそうという野心的な人々もいる。だが大多数はそうではない。だいたい新人マンガ家の目標は、ひたすら「読者を楽しませて、せいぜい自分も楽しもう。そして金儲けをしよう」だ。仕事をしていく上で、小説家や映画作家のように、批評家のきびしい目にさらされるチャンスもあまりない（日本には、マンガ評論家は存在する。だがマンガそのものがたわいない大衆の娯楽とされている関係上、評論家もマンガ評論一本で食っていくことができなくて、たいていはほかの仕事で生計をたてている）。その結果、マンガ作家は、質的に高い作品を生み出そうとするほうにはいかず、ひたすら大衆の趣味におもねることとなり、しばしばセックスと暴力をくりかえし描くこ

とになりがちだ。だが、批評の目にさらされないという弱点が、逆に武器になることもある。作家自身は気づいていないかもしれないが、批評を気にせず、自由に表現し、たえず創造性を高めていくことも可能なのだ。

マンガという表現手段は、他の分野に比べれば、創造性を発揮する余地が大きい。小説家の場合は、文章修業という長い訓練期間を要する。映画作家の場合は、俳優やスタッフを使いこなす技量、莫大な費用、多人数による製作、という難関がひかえている。たしかにマンガ家の場合も、人気作家ともなれば自分のプロダクションをもち、10人以上のアシスタント、マネージャー、それに専属写真家までかかえていたりする。だが新人の場合、必要なものはよいアイデア、ある程度の肉体的精神的スタミナ、それにペン、鉛筆、紙、それだけあれば充分だ。とびぬけた絵の才能などは、必ずしもなくてもよい。

つまりマンガは、表現手段としては、映画、CD、小説、テレビなどといった他のメディアのはざまにあるといえる。胃にもたれない、軽いエンターテインメントだ。仕事や試験勉強の前、駅での電車待ち、美容室で髪をきれいにしてもらっているとき、カップラーメンのできあがりを待つ数分間、喫茶店での待ち合わせ・・・こういったちょっとした手持ちぶさたの時間に、マンガはおおいに役に立つ。持ち運びができるし、それに、今日の日本の都会の雑踏を考えれば重要なことは、「他の人のじゃまをせずに楽しめる娯楽」だということだ。

なぜマンガを読むべきか？

ありのままの真実

日本語の翻訳家、通訳者、そのほか、日本人ではないが日本語に精通する必要のある方々は、マンガを読めば、たえまなく変化する現代日本語の様相が手にとるように把握できる。マンガのセリフの日本語は、他のいかなるメディアの日本語よりも、いきいきしていて、町で普通の日本人がしゃべっている言葉に近い。多くの新しい表現の源泉ともなっている。また、これから日本語を学ぼうという学生にとっても、マンガは視覚的に理解できるので、たいへんよいテキストになるだろう。これに関係したことで、最近、米国出版界でなかなかおもしろいことがあった。１９９０年、ヴォーン・シモンズという名のアトランタ在住の

一米国人が、このアイデアを実行に移し、「漫画人」なるタイトルの雑誌を創刊した。日本のマンガに英語の説明を入れ、マンガを使って日本語と日本文化を知ろうという雑誌だ。読者は、難しい漢字入りのセリフと悪戦苦闘して疲れたら、英語の説明を読んで頭を休めればよい。

だが、マンガを読むことをおすすめしたいのには、もっと大きな理由がある。来日した外国人がとまどう最大のもののひとつは、「たてまえ（表向きの意思あるいはイメージ）」と「ほんね（本当の意思や感情）」の使い分けだ。その場の状況にあわせて意見を言ったり行動したりする、というのは、なにも日本人だけの特技とはかぎらない。世界中ほとんどどこの国でも行われていることだ。だが、特に日本のように人口過密な社会にあっては、この使い分けこそ、他人と衝突しないですむし、公的な自分と私的な自分とをきっちり分けておくことができる、大きな秘訣なのだ。しかしその結果、日本人は自分たちが外国人に「誤解されている」としょっちゅう感じているし、外国人は外国人で、日本人を「わけがわからない国民だ」と思いこむことにもなる。

マンガを読めば、「わけのわからなさ」がすぐさま解消される、というわけではない。だが少なくとも、日本社会にいて感じる「不透明さ」は、かなり消えるだろう。まず言っておきたいのは、日本人以外の人々（マンガをほとんど読まない、というごく少数の日本人を含む）がマンガを読めば、「わかりにくい」と感じるにちがいない。日本のマンガは、たとえどんなに巧みに英語に訳されていようが、ストーリー、絵柄、テンポなどありとあらゆる意味でまさに「日本的」だからだ。日本語に頼ったジョークやだじゃれのセリフ。時として「・・・」しか入っていないフキダシ。じっと地平線を見つめているだけだったり、激しいしぐさをしているだけの人物たち。頭の中はセックス一色、といった男性キャラクターは、時として突然「鼻血ブー」になったりする。わざわざ遠回しになってみたりするストーリー。いったいなぜ、もっと話をまっすぐに発展させないのだろうか？　その答えはすぐに出る。これらのマンガの作者たちはみな日本語で考えているのであり、英語ではないからだ。だから日本人以外の読者はいらいらしたり、じれったくなったりする。たとえセリフが英語に訳されている場合でも、だ。しかし、そこで投げ出してはならない。いままで接したことのないこれらの絵、セリフに、じっくり腰をすえて取り組まなくてはならない。それに、マンガは現実の忠実な再現などではありえない。たとえ、ありふれた男女の日常茶飯事を描くマンガであれ、きわめて忠実に描かれた歴史マンガであれ、あるいは税率の問題を扱っているようなおかたいマンガであれ、およそマンガというものの根底にあるのは、すべて、純粋な（ときとして過激な）ファンタジーなのだから。

さて、いったんマンガという「言語」の「単語や文法」に慣れてしまうと、マンガというものの本質がみえてくる。それは、

マンガ家の精神の内面的作業のあらわれなのだ。よけいなものをまじえず、内面そのものの働きがそのままあらわれている。この点で、マンガは、映画、一般雑誌、テレビなどとはおおいにちがう。映画そのほかの場合、ぼうだいな編集作業、多数のスタッフによる会議などが行われるシステムになっている。米国の場合はコミックスすらそうだ。米国のコミックスの多くは、コミックス作家のみならず、セリフを描くデザイナー、ペン入れの技術者、それに原作者など、おおぜいのスタッフが出版社のコントロールのもとで働く共同作業なのだ。なるほど日本でも、マンガ家はおおぜいのアシスタントをかかえ（場合によっては専属カメラマンまでいる）、指揮者のように采配をふるっていたりはする。だが、このプロダクションの中心にいるのは、あくまでそのマンガ家ひとりであり、何を描くかを決定する権利は、マンガ家のみの手ににぎられている。この仕事には、必ずしも高い学歴や教養が必要とはかぎらない。マンガ家の携わっている仕事の内容はシンプルなものだ。ただ必要なのは、自分の作品が、読者に、マンガ家自身のきわめて個性的な世界観を、生のまま伝えてくれるようにと、ひたすらセンスをみがくことなのだ。絵の技術がとびぬけてうまい必要はない。

だから、毎年無数のマンガ作品が生み出されてはいるが、大部分は、夢を語るにも似た性質の作品が多い。読者の希望や恐れに訴えかけるのだ。毎日ストレスにおしつぶされ、神経症気味になったりいらいらしたりしている都会人の気分に、マンガはぴったりマッチする。こう考えてみると、信じられないほど大量につくりだされるこれらのストーリーマンガというのは、とどのつまり、たえまないおしゃべりの無意識な集成なのではないだろうか。夢の世界の明確な表現と言ってもいい。だからマンガを読むという行為は、日本人の心の、二度と見ることができないありのままの真実を覗きみることでもある。

「マンガを読むことは、「たてまえ」のむこうのありのままの日本文化を知ることだ」――というと、読者の中には、「そんなのは日本愛好家か、日本語を勉強する学生にしか関係ないことだ」とおっしゃる方もおられるにちがいない。そういう人は、現在のわれわれの日常に、日本文化がどれほどたくさんの影響をおよぼしているか、そしてその影響がどんなに深いか、をごぞんじないのだ。特にマンガとアニメは、米国のポップ・カルチャーのすみずみにまで浸透している。そしていまや、英語文化の表層のレベルにまで、頭をもたげはじめているのだ。ハリウッドのメジャー映画、ロック・ミュージック・ビデオ、それにアート作家の世界でも、マンガやアニメの影響が、大なり小なりどんどんあらわれてきている。マンガやアニメは、いまや、われわれ

米国人の色彩感覚にまで影響力をふるうようになった。「ニューヨークタイムズ」1995年10月3日の記事には、こうある。「ジャン・ポール・ゴルチエのような人気デザイナーが、日本のマンガ雑誌の表紙に使われている新しいエキゾチックな色をどんどん採用している」また、米国の子供たちは、テレビアニメを見ながら成長する。親がてっきり「米国製だ」と思いこんでいるそれらのアニメは、実は日本のマンガが原作であり、日本製アニメの二番煎じにすぎない。南北両アメリカ、ヨーロッパ、アジア、オーストラリア、いたるところで影響力をふるっているこれらのものの裏には、いったいいかなる精神がひそんでいるのか？　それを知るのは、われわれの義務だ。1960年代の「アストロ・ボーイ（鉄腕アトム）」は、いったいなぜ、米国産アニメとあんなにもちがっていたのか？　「スター・ブレイザーズ（宇宙戦艦ヤマト）」の中にある民族主義的な思想とはなんなのか？　ロボットの概念を変えたのは、いったいだれなのか？　1995年の「セーラームーン」シリーズのヒロインたちは、なぜ、あんなにも大きな瞳をしているのか？　これらの答えは、マンガを読み、マンガを通じて日本文化を知れば、おのずとわかるだろう。

コミックスが大好きという読者にとっては、マンガを読むことにはもうひとつ別の意味がある。マンガというメディアを通して、なにができるだろうか、というのがわかるのだ。「コミック・ブック」に、世界で初めて正当な市民権を与え、そしてかくも壮大なスケールで、マンガの可能性を追求している世界最初の国、それこそ日本なのだ。マンガは現在なおさまざまな実験に挑戦中であり、およそコミックス、新しいメディア、新しいコミュニケーションの方法、読み書き能力、といったものにわずかなりとも関心のある向きにとっては、日本ほどおもしろい国もない。むずかしい内容をマンガを通じて伝える、ということが、どの程度可能かも、日本を見ていればわかるだろう。かつては子供のものだったこの新しい表現手段が、ほかの表現手段と、はたしてやすやすと共存していけるものだろうか？　文字のみの表現手段はいずれ、マンガにとってかわられてしまうのだろうか？　これらの疑問の答えは、いずれ時がたてば、はっきりするだろう。

いろいろ述べてきたが、とどのつまり、マンガを読むことをおすすめする最大の理由は、きわめて単純だ。人がマンガを読む最大の理由は、なにも日本文化や日本語を学ぶことでもないし、そのほかの小難しい社会学的な理屈とも関係ない。要するに、マンガがひたすらおもしろいから。ただそれだけなのだ。

第二章　世紀末現象としてのマンガ

――日本マンガは本当に「危険」なのか？

19世紀末ころ、西欧社会では、日本へ旅行して、この「変な国」のことを報告する、というのが流行りだった。パーシヴァル・ロウエルという人物がいた。のちに著名な天文学者となり、火星に生物がいるかもしれないと論じて評判となった人だが、この人が1888年に出した著書「極東の魂」には、こういう一節がある。「実際これら外国人の姿は、われわれそっくりだが、まるで別もののようにも見える。彼らの姿を見ていると、いわゆる『あべこべ鏡』にわれわれの人間性を映しているように見えてくる。たしかにわれわれにもなじみ深い思考法が映し出されているのだが、ただ、まるであべこべの映像なのだ」さいわい（というよりむしろ、不幸にもというべきだろうか）、ロウエル自身はマンガを読んだことなどなかった。およそ日本文化はすべてそうだが、マンガもまた、欧米のコミックスと比べて、まったく同じようなものだともいえるし、まったく異なっているともいえる。そして、この「同じ」と「異なる」との両ベクトルが、相交じりあっているところからこそ、学べることが多くあるのだ。

漫画、まんが、マンガ、コミックス

「マンガ」と「コミックス」

英語における「コミックス」を、日本人ならまず全員が、「マンガ」という。だが、マンガ雑誌のタイトルには英語の「コミ

ックス」のつくものもあるし、マンガ業界人の中には、一般人とのちがいを示そうとしてわざわざ「マンガ」のことを「コミックス」と呼ぶ人も多い。出版科学研究所（日本における出版物のデータをとる団体。ここの出す資料には、「マンガ」ではなく、必ず「コミックス」とある）のとある代表者は、こう語ってくれた。『『マンガ』という言葉には、なんか『やぼったい』『安っぽい』というイメージがある。だからあまり使われないんだね。だけどまあ、近いうちに、『マンガ』のほうがよく使われるようになると思うよ。マンガ雑誌の編集者も、マンガという語そのものには抵抗がなくなっているからね」

英語国民もそうだが、日本人も、「ひとつのまとまった物語をあらわす続き絵」にぴたりとくる言葉はないものか、と苦心惨憺してきたのだ。米国の場合だと、「カートゥーンズ」「コミック・ブックス」「ファニー・ブックス」「グラフィック・ノベルズ」などいろいろな言葉が使われるが、最もポピュラーなのは「コミックス」だ。この語は、「しょっちゅう冗談をとばしている人」という意味にもなるから、シリアスな作品の呼び名としては、いささか不都合ではある。日本ではどうかというと、シンプルな戯画は、昔からいろいろな呼び名で呼ばれてきた。たとえば「鳥羽絵（ユーモラスな絵巻物を初めて描いたといわれている僧侶「鳥羽僧正」に由来する）」、「戯画（遊んでいるような絵）」、「ポンチ絵（英国の人形芝居「パンチとジュディ」および、英国のユーモア雑誌「パンチ」に由来）」などなど。「漫画」という語が初めてあらわれたのは、1814年、葛飾北斎の描いた木版画のタイトルとしてだ。これは文字通り「きまぐれな絵」という意味だった。今日のように、まとまった続き絵、「コミックス」を指すものとしてこの語が使われるようになったのは、20世紀になってからで、しかもはじめは、そんなに定着した語ではなかったらしい。そもそも最初は漢字二字で「漫画」と表記されていた。「漫」という字は、「とりとめもなく」とか「心にもなく」という意味をあらわし、「不道徳な・みだりがましい」という意味合いもそれとなく含まれている。「画」という字は「絵」をあらわす。専門用語としては、今日の「マンガ」という語は、「カリカチュア」「時事マンガ」「連載マンガ」「コミック本」のすべてにあてはまり、「アニメーション」のことを指す場合さえある。ただし、若者たちは「アニメーション」のことは「アニメ」とよび、「マンガ」とは区別している。

このように、非常に広い意味をもつという点で、日本語の「マンガ」は、英語の「カートゥーン」に似ている。そしてまた、ユーモアのある作品もシリアスな作品も両方とも含まれるという点で、英語の「コミックス」という語とも共通点がある。だが、もっと正確な言葉を使いたいという人も多く、そのさいよく使われる語のひとつが「劇画（劇的な絵、または絵小説、といった意味の日本語）」だ。一方「コミックス」という英語もそのままよく使われるが、これなどは日本において、外国語（とりわけ英

語）がいかに日本語の単語にかわってよく用いられるかを如実に示している。要するに、日本語より英語のほうが、新しくてかっこいい雰囲気があるから、というわけだろう。また日本人にしてみれば英語の「コミックス」のあらわす意味合いが不透明なため、この語には「知的」な感じもつきまとう。しかし、「コミックス」なる語を愛用する人々は、この英単語が本来もつあいまいさや矛盾がそのまま日本語にもまぎれこんでくる、という事実に気づいていない。さらに悪いことに、日本のマンガ関係者の中には、「コミックス」という語を要するに「マンガ単行本」という意味で用いる人もいる。その場合マンガ雑誌は、「コミック誌」とか「マンガ雑誌」と呼ばれる。

日本のマンガ産業の担い手たちは、「コミックス」という英語がかっこいいからというだけの理由でこの語を使いたがるのだろうが、こういう専門家たちは、話が海外のマンガのことに及ぶや、とたんに日本の「コミックス」のことを「マンガ」という日本語で言いたがる。アメリカのコミックスとの差別化をはかるためだ。こういう会話では、米国のコミックスは「コミックス」とか「アメコミ（『アメリカン・コミックス』の略語だが、なかなか魅力的な言葉だ）」と呼ばれる。一方、欧米のマンガ界では、最初日本の「マンガ」はすんなり認知されたものの、その後、「マンガ」という日本語の解釈をめぐる混乱がどんどん増幅しつつある。１９９０年代半ば、ロンドンに本拠を置く会社「マンガ・エンターテインメント」が、「マンガ」というロゴを商標として登録しようとしたことがあった。この会社の主張にいわく、「マンガという日本語は、わが社がヨーロッパに翻訳配給している日本製のアニメーション・ビデオを指す言葉だ」（つまりこの会社は、アニメビデオのほかに日本の「マンガ本」も翻訳出版しているのだが、本との違いをあらわす語として、「マンガ」という言葉を使っていたのだ。その証拠に、コミックス本の商品名は、やたらくどい「マンガ・コミックス」だった）。その結果、１９９５年、ヨーロッパの少なからぬファンのあいだでは、「マンガ」という日本語はそのまま「日本製アニメ」を意味する語となり、一方米国では「日本のコミックス」を意味する語となった。

このように、「マンガ」という語にはさまざまなあいまいさがまとわりついているため、マンガ家や印刷業者は、いろいろな書き方でこの語をあらわすことが多い。そもそも日本語の文字の書き方は優美だが複雑で、いまでは左から右へと横書きに文字を書くこともできるし、縦書きももちろんできる（第二次世界大戦前は、横書きはもっぱら右から左へだった）。「マンガ」という語も、中国から昔輸入された「漢字」で「漫画」と書かれることもあり、美しい草書体から発展した音標文字「ひらがな」で「まんが」とも書かれ、かと思うと角張った音標文字「カタカナ」で「マンガ」とも書かれる（カタカナは、もともと外国語や特殊効果をあらわすために使われることが多い）。さらにはローマ字で書きあらわされることもある。

同人誌の世界

スーパー・コミック・シティ

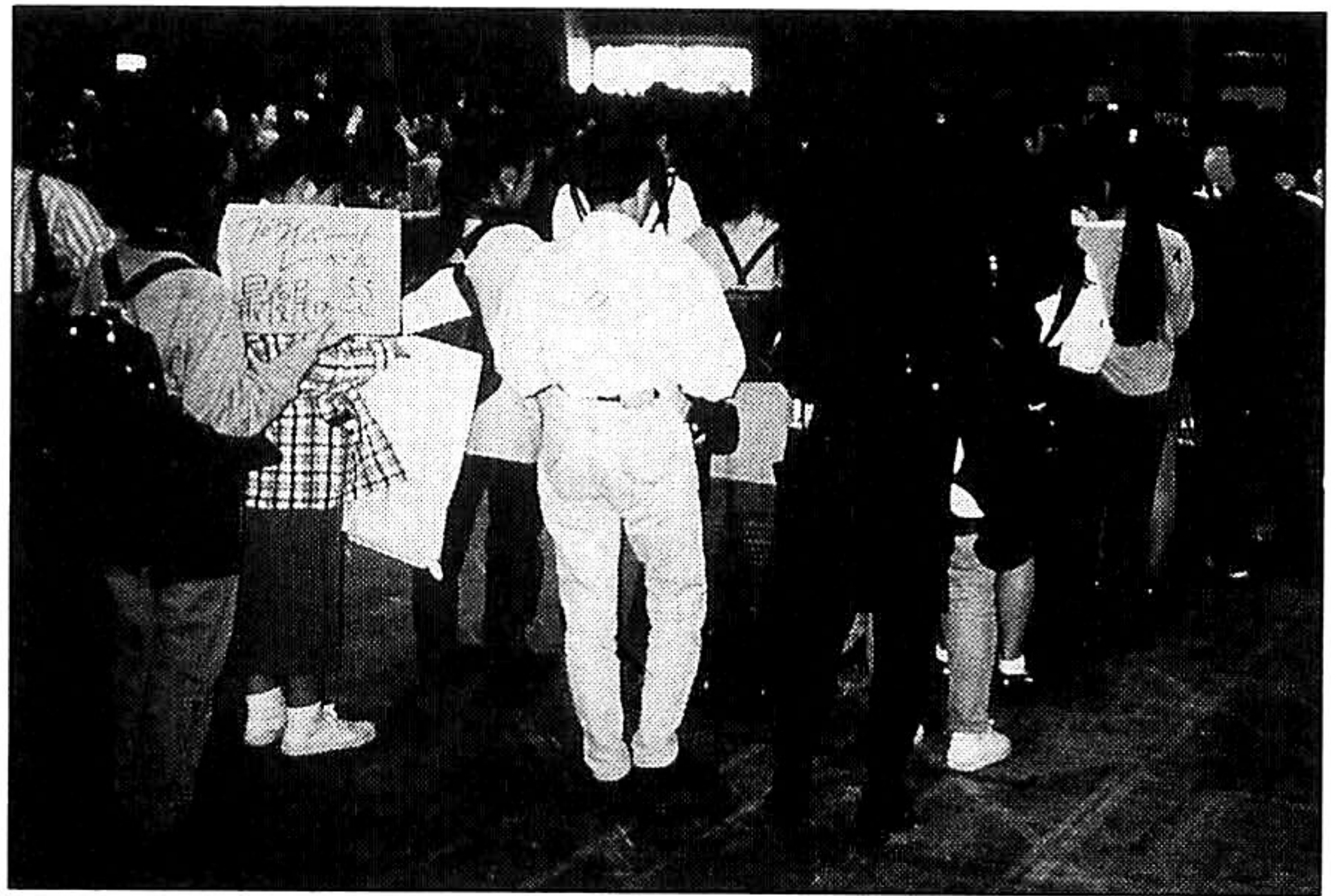
　1994年の春、初めてマンガファンの大コンベンションに参加したときは、まるで不思議の国に迷い込んだアリスのような気がしたものだ。米国のコミックスファンのコンベンションそのままの世界だった。ファンの大群、コミックスを売るブース、そして色とりどりのコスチューム。ただし、そのほとんどすべてが、米国のそれとはあべこべだという点で、私はまるで不思議の国に入りこんだ気がしたのだ。

　このコンベンションは「第三回スーパー・コミック・シティ」、会場は東京の晴海貿易センター。4月4、5日にかけて開催された。コンベンションの主催者はイベントプランニングの会社で、一年かけて日本の大都市各地でこの催しをやるのだが、東京の大会は中でも最大のものだ。会場として巨大なエキシビション・ホール五つが使われ、期日も二日ぶっとおしでおこなわれる。さいわい、ガイドとして三好寛とメアリー・ケナードがついていてくれたからよかったものの、ひとりぼっちならきっと途方にくれてしまっただろう。この二人は日本のマンガ批評誌「コミック・ボックス」の編集者で、マンガ・コンベンションの世界にかけては通だ。

　米国のコミックスのコンベンションにやってくるファンといえば、男性が圧倒的に多く、中にはビール腹で刺青などあったりする中年男もいる。ところがここ「スーパー・コミック・シティ」では、私は多少まごついたものの、不愉快な気持ちなど起ころうはずがなかった。なにしろ、年の頃といえば10代後半か20代前半かという、妙齢の若い女性ファンの大群があふれかえっていたのだから。そのうち90パーセントはメイクアップしていたし、だいたいは凝った服装をし、中にはフリル付きドレスをまとっていたり、香水の香りを漂わせている少女もいた。だが見かけこそ華やかだが、実はこの種のコンベンションは、近年、きわどい作品がはばをきかせているとの理由で、警察には目をつけられ、マスメディアの注目の的となっていたのだ。たとえば1994年末、コミック・シティ・コンベンションのひとつは、警察の警告を受けて、開催中に中止された。だからファンたちが神経過敏になるのももっともだ。三好氏がいうには「会場では、クローズアップの写真は撮らないほうがいい。親や学校の先生にばれたらことだからね」。

ほかにも、違いはあった。米国の大会では、コミックス本を売るブースの数はせいぜい数十だ。ところが、晴海では、その数なんと1万8千近く。そして、米国のコミックス本の市場では、稀覯本を買い占める男性ファンが主流なので、売られているのももっぱら、男性ヒーローが活躍する人気作品のバックナンバーだ。買い手たち（ほとんどがいい大人）は、買い込んだお目当ての獲物をまるで株券かなんぞのように、後生大事にビニール袋に包んでしまいこむ。開けて読むことなどめったにない。戦利品がいつの日にか、市場的価値を認められ、数千ドルで売れる日を夢見ているのだ。ところが、晴海の「スーパー・コミック・シティ」で売られていたのは、すべてが「同人誌」またの名「ファンジン」だった。描き手もマンガファンなら、読み手もマンガファン、そして断じて読まれるための雑誌であり、収集されるためのものではない。こういう雑誌の描き手は、たいていどこかの「サークル」に属している。「サークル」というのは要するに、同好のアマチュアの集団で、もっぱらマンガ作品を描いて世に出すために、メンバーはたがいに協力しあっている。現在、日本には、5万を越える数のマンガサークルがあるという。

そのとき、会場に並べられていた「同人誌」のジャンルは、実に多岐にわたっていた。「オリジナル（まったくのオリジナル作品）」、「アニパロ（人気アニメのパロディー）」、「ジュネもの（男性同性愛を扱ったシリアスなラブストーリー。商業誌「Ｊｕｎｅ」が先鞭をつけた）」、「やおい（「やまなし、おちなし、いみなし（クライマックスがなく、決め手がなく、意味もない、という日本語のフレーズ）」に由来する。人気アニメの男性主人公を借りて、男性同性愛ストーリーに仕立てあげたもので、ナンセンスでおあそび気分の作品が多い）」などだ。男性ファンに人気のあるジャンルは、「美少女（かわいい女の子のキャラクター）」、「ロリコン（ロリータ・コンプレックスもの）」などだが、これらふたつの中には、米国でなら、「チャイルド・ポルノ」とみなされるような過激なものもあ

1994年5月開催の「スーパー・コミック・シティ」。6つある大ホールの一つ。見渡すかぎりぎっしりつめかけたファンの大群が、同人誌販売の各テーブルに長い列を作っている。

人気作家の列の最後尾。

る。なお同人誌のほとんどはマンガだが、中には、マンガを小説に仕立てたものもある。マンガ・スタイルのゲームを売っているサークルも見受けられた。

「第三回スーパー・コミック・シティ」の組織運営のレベルの高さは、まったく頭を下げずにいられないほどみごとなものだった。同人誌という名のサブカルチャーは、いまや一大産業にまで発展を遂げているのだなあ、とつくづく思い知らされたものだ。同人誌をつくっているアマチュアたちは資金をため、同人誌を発行する（だいたい１００部から6千部程度）。その質的なレベルは、商業誌にじゅうぶん匹敵するほどだ。しっかりと製本され、表紙はあざやかなカラーで、中身もオフセット印刷、などというのは珍しくない。コンベンション会場には、同人誌を支える実に多種多様な企業のおえらがたまで顔をみせていた。たとえば、印刷会社や美術用品の会社の代表者など。そして、たくさん同人誌を買い込んだファン目当てに、戦利品を家まで宅配してくれる運送会社の社員までが、トラックとともに、会場の外で待機していたのだ。

なにぶん広大な会場なので、せっかくやってきてもお目当てのマンガ家やその作品を見つけ出すのがむずかしい、というファンのために、主催者は３８０ページもの分厚いカタログを用意していた。会場の見取り図や、広告（印刷会社そのほか）、そして各「サークル」に属する数千人ものアーティストひとりひとりの絵が、切手サイズで全部のっている。同人誌の発行部数はそんなに多くないから、だいたい第一刷で売り切れてしまう。人気作品ならあっという間だ。だから、人気アーティストの描いている雑誌のブースには、おおぜいのファンが長い列をつくって辛抱強く待っていた。列があまりにも長くてまがりくねっていたりすると、いったいその人気のある先生はだれなのか、見えなくてよくわからない。だから列の最後尾の人が、「～先生の列」と書いたプラカードを持っていることが多い。列に並んで待っていると、非常に時間がかかってしまうので、メアリー・ケナード（日本のマンガ産業で働いている米国人は非常に少ない。メアリーはその貴重なひとりで、会社の資料にと、おもしろそうな同人誌を買い込んだ）のように勝手知ったるファンは、友人数人といっしょに会場に行き、手分けして列に並ぶのだ。

会場に入る前に前もって打ち合わせをし、最少の時間でいかにたくさん、お目当ての雑誌を手に入れるか、綿密に計画を練っておく。

さて、私はぶらぶらと歩きまわるうちに、会場に、ある一定の雰囲気がただよっているのに気がついた。非常に女性的で、やさしい雰囲気なのだ。もちろん、その雰囲気を破るようなものもここかしこにある。たとえば、ロリコンものの人気作家の作品を売るブースの前には、若者がそわそわしながら、そうぞうしい列をなしており、男の汗のにおいがむんむんする。またほかの場所では、高度に組織化されたハイテク装備の男性ファンが集まっている。まるで獲物をねらう肉食獣のように、寸時のむだもない動きで、ワイヤレス・ヘッドセットとマイクロフォンで連絡をとりあい、たがいの行動をコントロールしながら買っているのだ。

これほど巨大な「スーパー・コミック・シティ」だが、現在の日本では、年間をつうじて、それこそたくさんのマンガのコンベンションが開催されている。たった一回だけで、２０万人のファンが集まる。巨大なファン数という点では、かの大ロックコンサート「ウッドストック」なみだ。だからマンガのコンベンションは、読者とアーティストとの、直接的な接触の場ともなっている。商業主義という重圧からまったくのがれて、自由に接触できるのだ。

コミケット

マンガのコンベンションが日本でおこなわれるようになったそもそものはじまりは、「スーパー・コミック・シティ」ではない。やや散文的な命名だが「コミケ」または「コミケット」（コミック・マーケットの略）という催しが最初で、これは東京で年二回、12月と8月に開かれていた。ファンのために、ファンの手で運営される、まったく利益を度外視した催しだ。「スーパー・コミック・シティ」のほうは１９８０年代半ばに開始され、もっぱら「やおい」の女性ファンが集まることの多い大会だが、「コミケット」の開始は１９７５年12月で、参加者の40パーセントはいまだに男性ファンだ。

「コミケット」を主催する組織の代表は米沢嘉博。創設者のひとりでもある。米沢の話によれば、コミケットはそもそも、ＳＦファンの世界から生まれてきたものだという。日本のＳＦファン界は、米国のＳＦファン界とその大会の影響を濃厚に受けている。米沢は著名なマンガ批評家でもある。彼いわく、「１９７０年代はじめころには、日本のマンガ雑誌というのはい

まより少なかった。人気商業誌以外の雑誌なんて、ほとんどなかった。その状況をなんとか変えていきたいと思って、友だちといっしょに、マンガ批評の同人誌をはじめたわけですよ。変えていくには、まず現実そのものを見すえなくてはいけない。それでコミケットをはじめたわけです」

第一回コミケットに参加した人数は、およそ600人。それが1995年には、三日にわたっておこなわれる大規模なものとなり、会場の晴海貿易センターには、30万人ものファンがつどい、同人誌を販売する人の数もなんと6万人以上。もともと開催期間は二日間と決まっていたのを、ファンの熱望に応じて、とくに一日ふやしたのだ。第一日目はアニメ関係の女性作家の作品が重点的に展示され、二日目は「オリジナルもの」、SF、音楽関係など。三日目はおもに男性作家の作品やゲームなどだ。「コミケット準備会」のメンバーは1200人で、みな手弁当だ。そのひとり、クリストファー・スウェットは日本駐在の米国海軍将校で、大のマンガファン。子供時代、テレビで放映された「アストロ・ボーイ」（「鉄腕アトム」の米国タイトル）を見て以来、日本のマンガやアニメの魅力にすっかり染まってしまったというスウェットは、かつて自分でも同人誌をつくり、コミケットで売ったことさえある。その第一号は、およそ100ページで、友人であるアマチュアマンガ家20人の作品を収めたものだった。300部刷り、一冊5ドルで販売した。収支はとんとんまではいかなかったものの、会場に並べられること6時間で、178部売れたという。

いったいなぜ、日本では、同人誌やそれを売る大会が、こんなにも盛んなのだろう？　1994年秋、この疑問を米沢嘉博夫妻にぶつけたところ、夫人の英子は、こう答えたものだ。「なんといってもコンベンションはおもしろいし、それに、自分のひいきの作家の作品を読みたいと思ってもコンベンションでしか買えない、というのが、ファンにとっては、ぞくぞくするような秘密の快感なんじゃないですか」米沢嘉博のほうは、「なんといっても創造の楽しさだと思いますよ。同人誌は、アマチュアにできることとしてはかなり最高の部類じゃないですか。同人誌作家は、プロのテクニックなんか最初から望んではいないんです。ちょうどアメリカのロックンロールみたいなものだと思ってください。専門教育もさほど必要ないし、紙とペンさえあれば、アマチュアにも描ける。それに映画なんかとちがって、結果もすぐに出ます。商業誌のマンガだと、こうはいかないでしょう」。

米沢夫妻は、ともに、好きなマンガのキャラクターを真似して描くことでマンガ修業の第一歩を踏み出した経験がある。いまでは、二人の間に生まれた子供たちが、両親の若い頃と同じことをやっているという。現在の日本の若いマンガ家志望者たちは、まず同人誌をつくりたがる。なんと小学校三年生ですでに、自作のマンガをホッチキスでとじて簡単な同人誌をつくり、仲間と

競い合う子供たちまでいる。いたるところの小学校、中学校、高等学校、大学にまで「マンガ研究会」がある。こんなにも日本の津々浦々でマンガが盛んな理由のひとつは、もしかしたら受験の重圧がのしかかっているせいかもしれない。米沢嘉博いわく、「マンガというのは、教師から強制されて描くわけではない。だから、子供が自主的に参加できる数少ない活動の一つだといえるかもしれないね」。

では、同人誌をつくったりコンベンションに参加したりする人数が、なぜ男性より女性に多いのだろう？ここでもまた、教育という問題が顔を出してくる。米沢嘉博の説だと、「男は大学に入るようにと強制される。日本の教育システムだと、何年間も受験勉強の重圧があって、大学に入れなければ、自由な時間が手に入らないようになっているわけですよ。ところが女の子はちがう。男の子に比べれば受験勉強も強制されないし、中学生か高校生で同人誌をはじめるゆとりもある。その時期が、最も自由な時期じゃないですか。それに女の子は、たとえ興味があっても、ひとりでコンベンションに行きたがらない。必ず友だちをつれていく。友だちがマンガなんかきらいだと言っても、ひっぱっていく。だから会場には女の子がいっぱいいるわけです」。

日本で同人誌がさかんだからと言って、それがすぐ海外でも通用するかといえば、事情はちがうようだ。「同人誌がさかんなのは、日本では著作権のチェックが甘いということも手伝っていると思うわ。米国にも『ファンジン』はあるけど（たとえば『スター・ウォーズ』をベースにしたものなど）、これ以上出版をつづけたら、著作権侵害でどうなるか、といつもびくびくしているもの」（メアリー・ケナード談）

さらにクリス・スウェットによれば、「どうも、普通の商業誌にはない魅力があるらしいね。特に、商業誌の中の好きなキャラクターを借りてきてパロディーにし、おかしなシチュエーションをつくりあげて、ストーリーを勝手に作り上げることができる。つまり原作者にはできないことができる、というわけだ。日本のマンガ家でさえ、アメリカのプロ・コミックス作家よりはひじょうに自由に描けるのだから、これはかなりすごいことだと思う。米国の著作権法には、ファンが勝手なことをするのを許す余地など、まったくない。たしかに明文化されているわけではないけれど、実際にはそのように法律が運用されている。著作権保持者は、自分の権利を徹底的に守る。そうでない場合は、その作品は国民全員のものとなるわけだ。だが日本では事情がちがうから、作家も出版社も、我慢せざるをえない。べつに作家や出版社がわざわざ好んでそうしているわけではないけど、ファンはお得意さんでもあるから、だまって波風をたてないようにしているわけだ。それで利益を得る出版社もある。同人誌作家のなかで、これはと思う者をスカウトしたりしてね」。

同人誌市場があまりにも巨大化したため、いまや商業誌の世界との区別があいまいになりつつある。コミケットでは、そもそもの「アマチュアやファンの大会」という要旨を守るために、営利目的の企業の参加は許されていない。主催者も、あくまで非営利的な立場を保持すること、と決められている。だが、なかには、一冊600円以上もする同人誌を6千部も売りさばく人気作家もでてきたため、コミケットの「アマチュア」市場にも、いまやプロの手がのびるのは、避けられない情勢となった。しかも、現在商業誌で人気を誇るプロ作家、高橋留美子、いしいひさいち、「CLAMP（女性作家のチーム）」などは、みなかつて同人誌で活躍していたアマチュアあがりなのだ。

こうして、現在では商業出版社といえども「同人誌現象」を無視することは不可能となった。一回のコンベンションで二日間の会期内に動く金といったら、あぜんとするほどの巨額だ。雑誌「アエラ」1991年9月3日号には、その年のコミケット二日間でファン全員が使った金の総額がなんと「30億円を越えた」とある。しかもこの額には、総勢20万人の入場者が一人ずつ支払った入場料代わりのカタログ代10ドルは、入っていないのだ。

オタク

すばらしきファンたち

1993年、「ワイアード・マガジン」創刊号の表紙に、英語の説明抜きでいきなり「オタク」という日本語の大見出しを見たとき、私は思わずにやりと笑ってしまった。近年、英語には多くの日本語の単語が入りつつある。ごく普通の人の会話にも、「マンガ」「アニメ」という語が出てきたりするようになった。「オタク」なる日本語も、もうすぐそうなるだろうが、どっこい、この語の定義はなかなかやっかいなのだ。

日本製アニメやマンガを愛好する英米のファンの間では、「オタク」というのは、以前はもっぱら、「熱狂的なファン」という意味で使われていた。1990年代のはじめだったと思うが、米国で、日本のマンガとアニメに関するコンベンションが開かれたことがある。この種の大会としては初期のものだが、会場に行ってみたら、黒いレザージャケットの背中やTシャツの胸に、太い字で「otaku」と誇らしげに書いてあるのを着た米国人の若者を何人も見かけた。1995年ごろか、そのちょっと前だかに

米国で開かれた日本製アニメのコンベンションに銘打たれたタイトルは、なんと「オタコン」だった。
　現在、米国では「オタク」という語は、ちょっと違う特殊な意味を持つようになっているが、このように特殊な意味を帯びるようになったのは、本家の日本においてもそう昔の話ではない。そもそも、日本語の「オ」はていねい語をつくる接頭辞で、「タク」は「家」のことだ。つまり日本語の「オタク」はもともと「あなたの家」という意味だったのだが、現在の日本ではおもに「あなた」をあらわす尊敬語として、広く使われている。とくに、「あまり親しい関係ではなく、礼儀をつくすべき相手」を呼ぶ言葉として使われる場合が多い。
　ところが1980年代はじめ、日本のマンガ・アニメファンの若者（男性）が、たがいに仲間を呼び合う言葉として、「オタク」を使うようになった。いったいなぜそうなったのかは、はっきりとはわからない。もともと日本の若者は、仲間を呼ぶ場合、もっと乱暴な代名詞を使うのが普通だからだ。だがともあれ、ちょうどこの時期、日本ではアニメやマンガファンの数が飛躍的に増え、特に「マニア」と称する熱狂的なファンが目に見えて増大しつつあった。「マニア」というのは「マニアック」に由来する英語（「ファン」が「ファナティック」に由来するのと同じだ）だが、日本語に入って、本来の意味とはズレた使いかたをされるようになっている。
　エッセイストの中森明夫は、「マンガ・アニメファンを総称して『オタク』と呼ぶようになったのは、自分が最初だ」と主張する。1983年6月、中森は、雑誌「漫画ブリッコ」（性的欲求不満の若者を読者とする、ロリコン・ポルノマンガ雑誌）に、「おたくの研究」と題するコラムを連載しはじめた。そのなかに、初めてコミケットを訪れたときのことを語る、次のような文がある。「・・・その彼らの異様さね。なんて言うんだろうねえ、ほら、どこのクラスにもいるでしょう。運動が全くだめで、休み時間なんかも教室の中に閉じこもって、（略）栄養の行き届いていないようなガリガリか、銀ブチメガネのつるを額に食い込ませて笑う白ブタかてな感じで（略）友達ひとりもいない、そんなやつらがどこからわいてきたんだろうって首をひねるぐらいにゾロゾロ一万人！・・・」
　こういった若いファンの生態を端的にいいあらわすのには、昔からある「マニア」とか「熱狂的なファン」などではどうもぴったりこない。だから中森はつづけて、次のような文を記す。「こういった現象総体を統合する適確な呼び名がいまだ確立してないのではないかと思うのだけれど、それでまぁチョイわけあって、我々は彼らを『おたく』と命名し、以降そう呼び伝えることにしたのだ」

中森のコラムは、すぐに連載中止になった（たぶん、編集長が、読者の反感を買うことをおそれたのだろう。実際この雑誌の読者は、まさに「オタク」的タイプばかりだっただろうからだ）。だが中森の命名した「オタク」なる語は強烈なインパクトがあった。日本のマスメディアはすぐにこれにとびついた。日本のマスメディアは概して群れをなす習性がある。中森はのちになって、「自分のせいで『オタク』なる語が市民権を得たことを考えると、複雑な気持ちがする。罪の意識を感じる、というほどではないけどね」というようなことをもらしたことがある。中森のやったことはただ、実際に増えつつある人種に、そのものずばりの命名をしただけだ。マスメディアの人々はすでに、これら新しいファンの誕生に気づきはじめていたのだから。マンガ、アニメ、そのほかのホビーに、まさに「とりつかれた」膨大な数の若いファンの群れ。とりわけ、社会に適応できず、ファンタジーの世界に逃げ場を求める若い男性たち、だったのだ。

マンガという狂気

１９８０年代に「宮崎勤事件」がなかったとしたら、日本の「オタク」はおそらく、単なる「マニア」でおわっていたかもしれない。米国のコンベンションでは、ホビーにとりつかれた若い男性をさして、「ファンボーイ（fanboy）」なる侮蔑的な語が使われたりするが、日本の「オタク」も、「ファンボーイ」に似た段階でとどまっていたかもしれないのだ。米国の「ファンボーイ」は、ごひいきコミックスのヒーローのベルトのバックルの色が、出版社の都合でかわったりすると、ものすごい勢いで抗議する。こういう人々を呼ぶのに、英語では「ギーク（geek）」とか「ナード（nerd）」などともいう。「宮崎勤事件」が起こらなければ、「オタク」なる語もせいぜい、日本のメディアが物質至上主義の若者をさしていう侮蔑語（たとえば「新人類」）のひとつとして、まもなく忘れ去られたかもしれないのだ。

宮崎勤という名の27歳の若者は、１９８８年から１９８９年にかけて、幼女四人を誘拐殺害した容疑者だ。殺害後、宮崎は、被害者の遺体の一部を、遺族の家宛てに、「今田勇子」なる偽名でおくりつけた。この名前は、宮崎が好きだった少女マンガかアニメからとったものだという。逮捕されたとき、宮崎の部屋には、6千本ものビデオ（そのなかには、スプラッタやホラー映画、ロリコン・ポルノ・アニメがたくさんあった）、そしてそれと同じくらい大量の同人誌やマンガが山積みになっていた。これこそ、マンガ・アニメ産業の会社が悪夢のようにおそれるファンの典型だ。ファンタジーと現実の区別がつかなくなり、しかも最も暗

くて退廃したジャンルすなわち、「チャイルド・ポルノ」にとりつかれてしまった若者。そのうえ宮崎が、自作の同人誌をコミケットで売っていたことまでわかり、同人誌業界もふるえあがった。

宮崎の犯した犯罪は恐怖そのものだ。しかも、犯罪が少ないと誇る国日本で起こった。それでマスメディアは、三段論法をつくりあげて大衆に宣伝した。いわく、「オタク」というのは、マンガやアニメにとりつかれた若者だ。そして宮崎は「オタク」だ。だから、すべての「オタク」は宮崎なのだ、と。まもなく、「オタク」「オタク族」なる語が洪水のように新聞雑誌に氾濫し、マンガやアニメのファンはみな「社会不適合で自閉的な、頭のおかしなやつ」だということにされてしまった。

こんなに短い期間に、これほど議論の的になり、悪いイメージを担うにいたった日本語は、ほかに例がない。最初は単に「あなた」をあらわすていねい語だった「オタク」は、やがて、現実世界とかかわりを持ちにくい（ことに女性を苦手とする）若い男性を指す代名詞となり、そして、特にポルノマンガやアニメの世界に耽溺し、あまつさえ危険な性的傾向やフェティシズムにおぼれる若者を指す語へと、変化していった。一口に言って、「精神的に病み、社会にとっては危険な若者＝オタク」となったのだ。

反面、しばしばみるように、ほかならぬマスメディアが「オタク」を擁護した側面もある。たとえば、識者のなかには、『オタク』というのは差別語だ。マスメディアは『オタク・バッシング』をするべきではない」と主張する人々もいた。ともあれ、「オタク」なる語があまりにも広まったため、1990年代半ばには、「ホビーにとりつかれた人々」はほとんどすべて、「オタク」と呼ばれるにいたった。写真であろうが、切手収集だろうが、おかまいなしにだ。そして「オタク」自身も、自分たちを「オタク」であると堂々と名乗るようになっていった。ちょうど米国で、1960年代後半、ヒッピーが誇らしげに「自分たちはフリークだ」と名乗るようになったのと同じだ。まもなく、「オタク」の形容詞形「オタッキー」なる語まで出現した。「オタク的な傾向がある」という意味の、揶揄を含んだ言葉だ。

「オタク」とマンガとが、おそるべき形で結びついた事件は、宮崎勤事件だけではない。1995年春、東京の地下鉄で殺人神経ガスが広範囲にばらまかれるという事件が起こり、日本中が愕然とした。死者数人、病院に運ばれた被害者は数百人におよぶ。この事件をひき起こした犯人として、まっさきに名指しされた「オウム真理教」は、仏教とヒンドゥ教をつきまぜたような黙示録的カルトで、これを率いる教祖「麻原彰晃」は、なるほどカリスマ性はあるかもしれないが、見た目がよいとはお世辞にも言えないような男だ。雑誌「アエラ」は、同年4月、このカルトに関する連載記事を載せ、カルトの実態をあばいた。それに

よるとオウム真理教は、布教の手段として、アニメやマンガを製作出版していたという。しかもさらに悪いことに、アニメやマンガから、さらに恐るべき計画を編み出していたらしい、ということがわかった。

麻原は子供時代、ロボットマンガやアニメの大ファンだったそうだ。子供時代の夢は、いつの日にか、「ロボット帝国」を築くことだったという。オウム真理教のアイデアや用語のいくつか、たとえば「ハルマゲドン」「地震爆弾」「コスモ・クリーナーズ」といったものは、そもそも人気アニメやマンガから借りてきたものだ。「宇宙戦艦ヤマト（米国では「スター・ブレイザーズ」というタイトルで知られている）」、「未来少年コナン」、「幻魔大戦」、「ＡＫＩＲＡ」などなど。５月15日号「アエラ」には、「いったいなぜ、オウム真理教が、インテリや科学者を集め、ばかばかしい教義を本気で信じ込ませることができたのか」を追求する記事がのっている（たとえば、１９９５年初頭の阪神大震災は、米軍が原子爆弾を地中深く埋めておいたから起こった、とか、米軍はサリンをヘリコプターで教団施設の上からばらまいている、などといった教えが、本気で信じられていた）。この記事のなかに、おそるべき「オタク」がまた出現したのだ。原子力の専門家、高木仁三郎は次のように書いている。「とりわけ、大学院は専門的な狭い世界にオタク的に没頭する時期。そこで、自分の道を見いだすことに失敗すると、救いの道を宗教に求めるのではないだろうか」

このへんで結論を出そう。マンガ、アニメ、オタク、宗教、犯罪といったものを結びつけるのは、かなり無理がある。まず第一に、「オタク」は危険だというようなことをみんなが大声でわめく、という現象を見れば、この種の事件を語るさいに、だれでも「マンガとアニメ」を持ち出したがるのだ、ということがよくわかる。つまり、現代の日本社会においては、マンガは単なる市民権を得ているだけではなく、一般人が物事を判断評価する際の、一つの参考基準になっているのだ。昔からのマンガファンだけではなく、社会適応者も不適応者も、デマ飛ばし屋もオピニオン・リーダーも、技術者も、社会評論家も、マンガをベースにして物事を考える、という現象が起こり始めている。他の国々の場合、社会問題のポイントを指摘したり自分たちの主張を裏付けたりするためにひきあいに出されるのは、映画、小説、フォークロアなどだ。他の国々なら、かりに少年非行が急増すれば、識者や宗教家たちはテレビ番組やロックの悪影響のせいにするだろう（かつて米国ではコミック・ブックが槍玉にあげられたことがある）。それに対し日本では、マンガとアニメがますます、社会問題の原因として人々から悪者扱いされるようになってきている。極端な場合には、若者文化の病根だけではなく、すべての社会問題の病根はマンガに根差している、とされることさえある。だがそれは、マンガやアニメが現代日本社会に深く浸透しているため、悪者扱いされやすい、というだけのことだろう。「オ

タク」は単にマンガを読み過ぎたために生まれたのではなく、社会環境そのものの中から生まれ出た存在だといえる。

　1980年代初頭、日本政府は、比較的富裕な層の人々にむけて、「労働を減らし、レジャーやホビーに時間をふりあてよ」というアピールを出した（こんなことを国民に勧める政府というのも、世界的に見てかなり珍しいのではないか）。日本の子供たちは、かつてないほどの豊かな物質環境にとりまかれ、メディア先行の日本社会のなかで、選択の自由を享受している。だがその一方、子供たちが受けている教育そのものは、いまだに工場労働者育成教育スタイルにすぎない。このような教育の結果生まれるのは、羊のようにおとなしい市民であり、大量生産をおこなう企業の従順な社員である。つまり、いまやもう時代遅れとなった、第二次産業主体社会に適した人間しか生まれないのだ。特に日本の男の子は、ワーカホリックの父親がろくろく家にいないため、主に母親の手で育てられ、その結果スポイルされてしまう。日本の大都市は秩序正しい反面、閉所恐怖になりそうな息詰まる空間だ。学校では、「受験地獄」の重圧が子供たちの上にのしかかっている。肉体的にも精神的にも限界があるのにもかかわらず、だ。そういう環境にいる子供たちが、ファンタジーの世界に逃げ場を求め、「二次コン・フェチ（二次元世界のフェティシズム）」に走ったからといって、いったいだれに、彼らを責める権利があるのだろうか？

　「オタク」という語に関して一言付け加えよう。現在いまなお、日本では「オタク」といえば、「ああ、宮崎勤事件の・・・」という連想が、根強く残っている。それに反し英米では、「オタク」という語には、その種の悪いイメージは結びついていない。ただし、フランスでは事情がちがう。1994年、ジャン・ジャック・ベネックスという映画監督（「ディーバ」や「ベティ・ブルー」の監督として有名）が、日本の「オタク」をテーマにとりあげ、2時間40分もの長尺ドキュメンタリーをつくった。ホビーにとりつかれた日本の若者の生態を描く作品だ。これを見たフランスの一般人は、「日本の若者はみな、精神的に病んでいる」と信じ込んでいるかもしれない。

マンガは危険？

よく出る質問

日本を訪れる外国人の多くが、決まって口にする質問は、「なぜ日本のマンガは、こんなに暴力とポルノだらけなんですか？」

だ。これは一口には答えられない。そもそも、マンガというマンガが全部、暴力的かつポルノ的であるわけではないからだ。事実からはほど遠い質問だといえる。だが、こうきかれてなんとか答えようとするたびに、私自身、落ち着かない気分にならざるをえない。日本のマンガを擁護しようと思う一方で、私個人としては、あまりにも過剰な暴力的ポルノ的表現からは、できれば離れていたいという気持ちもあるからだ。質問した人が、それほど深い文化的知識や理解がありそうでもない場合は、私は次のように答える。

「たしかに、日本のマンガには、不愉快なのもたくさんありますね（私自身は、文化表現は自由であるべきだと思っているが、ある種のマンガを読むと、不愉快になってしまう場合もないわけではない。私でさえそうなのだから、たいていの人は気持ち悪くて気絶してしまうだろう）。だがさいわい、その手のマンガは少数です。大多数は、たとえ毒にも薬にもならないくだらない内容であっても、健全な娯楽です。ただし、日本人以外の人がマンガに対してもっている見方に影響を与えるような、特殊な文化的要素もあるため、そういう要素のせいで、普通のマンガでも一見、暴力的でポルノ的にみえる、という場合もありえますが」

たとえイスラム教であろうが、キリスト教であろうが、仏教であろうが、およそすべての文化には、表現をどの程度まで認めるか、という基準があって、それは文化によって異なる。現代日本のマンガが、アメリカン・コミックにどんなに似ていようが、その根底には、数百年前から連綿と続く日本の物語絵の伝統が横たわっている。おもしろく、ユーモラスで、ときにはわいせつな、そして暴力を独特の美的センスで描き出す日本の物語絵。マンガは、江戸時代後期の大衆芸術が生み出した申し子だ。そして江戸時代末期、大衆美術の中では、セックスがこれでもかというほど強調され、暴力が洗練された形で描き出されていたのだ。切腹した武士の臓物があふれだし、血がとびちっているシーンなどは、その典型といえよう。

もうひとつだいじなことは、たとえマンガがどんなに暴力的、ポルノ的に見えようが、マンガ＝日本社会の反映、と考えるのはまちがっているという点だ。もし、マンガに描かれたとおりの事態が日本社会でまかりとおっているとしたら、現代日本はあたかも、暴力にいろどられた１９８０年代のベイルートや、フリーセックスが謳歌された１９６０年代サンフランシスコのごときものとなっているはずだ。だが現実には、そうではない。たしかに日本でも、性革命（というか、巨大なセックス産業）のようなものは進行しつつあるし、繁華街に響きわたる銃声は増え、現に地下鉄のサリンばらまき事件なども起こりはした。だが、それでもなお依然として、日本が世界でも有数の安全な国である、というのは否定できない。暴力犯罪やセックスがらみの犯罪の件数が、米国よりはるかに少ないだけではない。マンガやアニメが爆発的に人気を得た時期に、これらの犯罪件数は、日本に

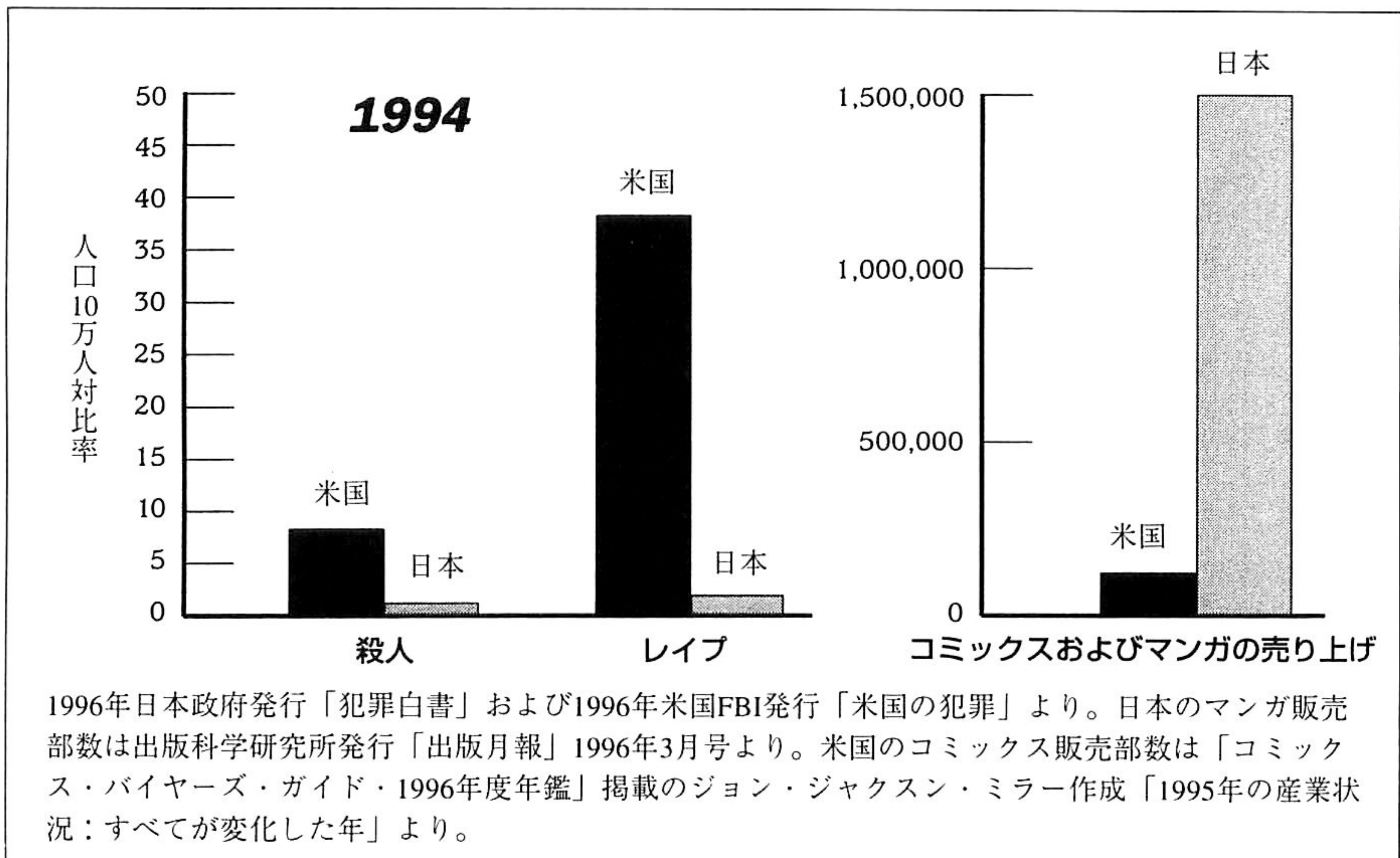
1994

人口10万人対比率

米国　日本　殺人

米国　日本　レイプ

米国　日本　コミックスおよびマンガの売り上げ

1996年日本政府発行「犯罪白書」および1996年米国FBI発行「米国の犯罪」より。日本のマンガ販売部数は出版科学研究所発行「出版月報」1996年3月号より。米国のコミックス販売部数は「コミックス・バイヤーズ・ガイド・1996年度年鑑」掲載のジョン・ジャクスン・ミラー作成「1995年の産業状況：すべてが変化した年」より。

1994年の日米両国における、殺人およびレイプの発生率の割合と、コミックブック（米国）およびマンガ（日本）の売り上げの比較。いずれも人口10万人比。

おいては、増えるどころか、むしろ逆に減っているのだ。1994年、米国のマンガ作家ブライアン・ステルフリーズは日本を訪れ、こう言ったのだ。「こんなにおおぜいの人口があふれているのに、安全な国だという感じがする。たぶん、女の子の背中に10万円をはりつけて、すっぱだかで夜の町を歩かせたとしても、だいじょうぶだろうな、という感じのする町だ」

　このように、日本におけるファンタジーと現実とのギャップは大きい。だからこそ、日本のマンガファンは、両者の区別をつけるのがうまい。ほかの国のファンなら、これほどうまくはできないだろう。日本の高校生にとっては、教師にAK－47（自動小銃の一種）をつきつけて虐殺する、などというのはしょせん、マンガの一シーンであって、現実にはありえないことだ。だが、ロサンゼルスの高校生なら、実際にありえることだと思うだろう。ロサンゼルスの高校生の場合、友だちが自動小銃をもっているかもしれないし、その種のあぶない事件のニュースを現実に見聞きしている。要するに、現代の日本社会（ことに日本の家庭）が伝統的に安定しているからこそ、日本人は、ファンタジーをファンタジーとして受け入れるゆとりを持っているのだ。そしていきいきとしたファンタジーにとりまかれているからこそ、たとえ野蛮な衝動につきうごかされる場合があっても、それをじょうずに中和していくことができるのだ。

殺人　コミックス

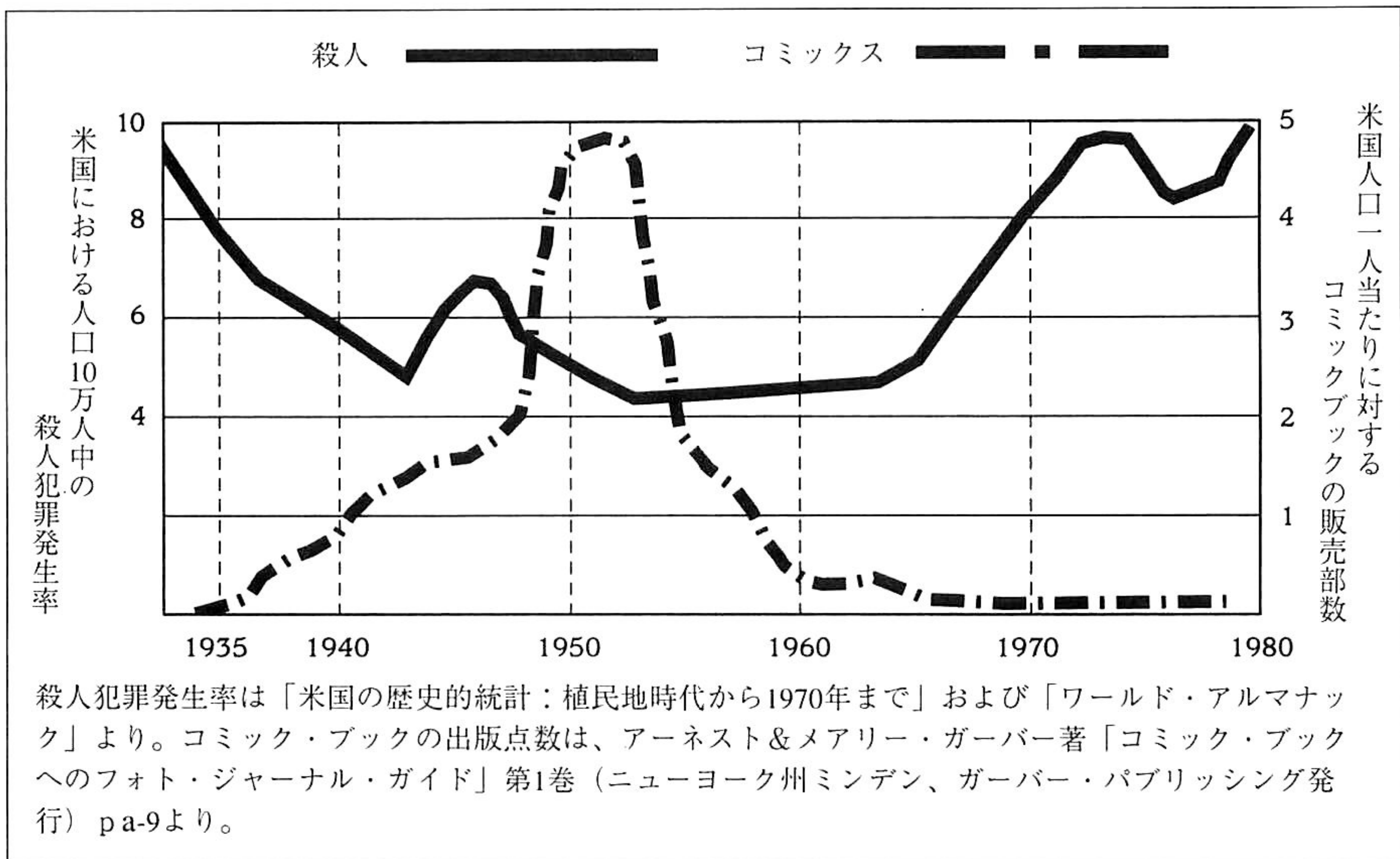
米国における人口10万人中の殺人犯罪発生率

米国人口一人当たりに対するコミックブックの販売部数

10 8 6 4

5 4 3 2 1

1935 1940 1950 1960 1970 1980

殺人犯罪発生率は「米国の歴史的統計：植民地時代から1970年まで」および「ワールド・アルマナック」より。コミック・ブックの出版点数は、アーネスト＆メアリー・ガーバー著「コミック・ブックへのフォト・ジャーナル・ガイド」第1巻（ニューヨーク州ミンデン、ガーバー・パブリッシング発行）pa-9より。

米国における殺人犯罪発生率、対、コミックブックの販売部数をグラフにしてあらわしたもの。このグラフが示しているのは、殺人犯罪の発生率とコミックブックの販売部数との間には、なんら相関関係がみられない、ということである。それ以外のことはグラフからはわからない。

日本における精神医学の第一人者、福島章は、マンガを擁護する本「マンガと日本人：『有害』コミック亡国論を斬る」の著者でもある。この本の中で、福島は、統計学と調査結果をフルに活用し、次のように論じている。「日本の青少年は、セックス文化がこれほど氾濫しているにもかかわらず、一般的な思い込みとは反して、セックスの面では、他国の青少年よりも抑圧され、発達が遅い」調査したところ、セックス文化が氾濫しているからといって、セックス犯罪や性行動が増えた、などという結果はでなかったという。しかも福島によれば、「その国民がアクセスできる性情報の量と、その国の性犯罪の数とは反比例する」「性的な情報は、実際の性行動の代わりになることができる」。

だからといって、「どんな国においても、国民がマンガを読めば、暴力犯罪や性犯罪が減少する」という結論をだすのも、早急すぎるだろう。だがもうひとつ、第三のだいじなポイントがある。日本のマンガを暴力的かつポルノ的であると感じる外国人の多くは、自分たちの感覚がいかに曇っているか、ということに気づいていないのだ。たとえば米国人は、よく、「日本のマンガの内容はあまりにもひどい」というが、それは無意識のうちにアメリカン・コミックと比較しているからなのだ。そのうえ、来日する米国人の多くは、現代日本のマンガがもはや子供だけの読み物

だとはいえない、ということを見落としている。マンガはいまでは、広く大人まで含めた大衆の娯楽であり、その点、小説や映画と同じなのだ。しかも、ごく近年まで、アメリカン・コミックがきびしい検閲を受けていたことを忘れてはならない。1950年代、米国のコミックス本出版業界では、政治的社会的要請をうけて、じつに苛酷な自主検閲制度がしかれていた。米国コミック本は、ほとんど完膚なきまでに、「無害化」されてしまったのだ（そのためコミック本の売れ行きは急降下し、いまだに回復していない。正確な数字を出すのは困難だが、「1996年度コミックス・バイヤーズ・ガイド年鑑」と、1953年の「ウォール・ストリート・ジャーナル」を比較すると、1996年のコミックス本売れ行きは、1953年の3分の1を割っている）。こうして米国のコミックスは、もっぱら子供相手の無害な読み物と化してしまった。日本ではテレビアニメとマンガとの相乗効果が実現した。それに対し米国では、テレビアニメが発達しても、コミックスはついに昔の隆盛をとりもどすことはできなかったのだ。

だから、もし日本のマンガを何かと比較しようとするなら、その比較対象は米国のコミックスではなく、ビデオやベストセラー小説が妥当だろう。日本のマンガが暴力や性であふれているとするなら、米国のビデオレンタルショップにも、その手のビデオがたくさん並べられている。そしてまた、英米の女性はエロティックなロマンス小説が大好きだが、日本の女性が読むマンガの中にも、セックス描写満載のロマンスマンガがたくさんあるからだ。

「表現の自由」対「規制運動」

PTAの反撃

さて、以上のようにマンガを擁護してきた私だが、ここにひとつ、手ごわい批判がひかえている。たぶんマンガが子供の読み物としてはじまり、戦後、広範囲の読者をつかんでほとんど全国民的なメディアとなったせいだろうと思うが、成人と子供とをへだてるボーダーラインが、ほかのメディアより低いのだ。たとえば、小学生も30歳代の会社員も、ともに「少年ジャンプ」を地下鉄の中で読みふけっている、という光景は、日本のマンガならではのものだろう。もともとこの雑誌は、中学生くらいの男

子を対象としてつくられたものではあるが。かりに、大人は好きなものを勝手に読んでよいが、子供には選択の自由はない、ということを認めるのなら、ある種のまことに困った風潮が生まれているのは、大人向けのマンガと子供向けのマンガの境界線の部分からだ。そしてその困った風潮が、マンガの世界を越えて、現実世界のものとなってしまうこともある。

１９８０年代後半、マンガの内容に関して、古くからある多くの規制がとりはらわれはじめた。それまでマンガには、「性交やおとなの性器をあからさまに描いてはならない」というはっきりした規制があり（猥褻物陳列罪１７５条による。ただし、非常にあいまいに書かれている条文だ）、そのうえ、「何を描いてよいか、いけないか」に関して、法律などよりもっとはっきりした暗黙の社会的合意があった。だがいったんこのガイドラインがとりはずされてしまうと、日本のメディアによくある「みんなで渡ればこわくない」によって、日本のマンガ雑誌はみな、われこそは最も刺激的な雑誌をつくろうと、やっきになりだした。「エンジェル」「レイプマン（女性に対する性暴力を許しているがごとくに見えるマンガだ）」などといった作品や、「ロリコンもの」などが一般雑誌やティーンエイジャー向け雑誌の主流に浮上しはじめる。

元来、「裸を描く」ことに関して、日本の芸術家は「お上」と、追いつ追われつのいたちごっこをやってきた。いまを去ること数十年前、政府が「たとえ高尚な芸術作品といえども、成人男女の性器と陰毛を描くことまかりならぬ」と決めたため、芸術界では卑屈なまでの自主検閲システムがおこなわれるようになった。ポルノでもなんでもない外国映画、「プレイボーイ」に類する雑誌、さらには海外の美術館所蔵の、江戸時代末期の浮世絵師の描いた春画を印刷物に載せる、といったことまで。だが、「陰毛を描いてはならぬ」ということで、一部のエロティックマンガ作家はかしこくも、まだ恥毛のはえていない幼女をマンガにとりあげだしたのだ。胸がぺたんこの幼女が性的対象として描かれる、というものだ。こうして、本来の動機がどういうものであったにせよ、１９８０年代には、成人男性のためのエロティックマンガ（いわゆる「三流劇画」）の世界は、しだいにロリコン趣味で染め上げられるにいたった。マンガの中で大人の男性がスケベなことをする相手は、大人の女性（人妻、ウェイトレス、OL、巨乳の外国人女性、そのほか）ではなく、もはや「キュート」な子、つまりは少女へと変わっていく。さらに、エロティックマンガ界に女性作家がどんどん入ってきた。いったいに女性作家は、キャラクターをひたすら「かわいく」描こうとする傾向がある。その結果、エロティックマンガのロリコン化にはさらにはずみがついた。

ある意味で言えば、マンガはその時代のトレンドを反映する。当時の日本は、まさに１９８０年代の、「経済的イケイケゴーゴー」の時代だった。「ロリコン・ウィルス」のごときものが、社会全体に伝染していたのだ。このウィルスはいまだに生息して

いる。当時は、「元気がよく」て「キュート」なことが「はやり」だった。皮肉、深い考え、悲観主義、沈黙、まじめ、そのほかすべて「重い」ものはきらわれ、映画、小説そのほかの媒体から姿を消した。欧米では、男性のセクシュアル・ファンタジーの中心にあるのは、なんといっても「聖母であり娼婦（いずれにしても大人の女性であるのはたしかだ）」タイプの女性だ。それに対し日本男性のセクシュアル・ファンタジーの中心は、「セーラー服をまとってぬいぐるみを抱え、にっこりほほえむ女の子」となった。若い日本女性も、男性の好みにあわせ、ぬいぐるみを抱き、無邪気な表情をよそおい、かんだかい声でしゃべりながら街を闊歩するようになった。「ぶりっこ」なる流行語もうまれた。経験もあり人慣れもしているのに、まるで何も知らない少女のようにふるまう女性のことを指す言葉だ。

すでに述べたように、マンガがそのまま現実を反映している、などと言い切れる証拠は一つもない。そんな単純な因果関係がかりに成立するとしたら、「スーパーマン」を読んだ米国の子供たちが全員、真似をして高層ビルから飛び降りる、などという現象が起きなくてはならない。だが他方、性的欲望にかぎって言えば、ファンタジーや、非理性的な衝動と堅く結びついている、というのも事実だ。だからロリコンマンガを愛読する若者が、生身の女性と初めて接したとき、マンガとの落差に直面して失望する、ということもありえなくはないだろう。

論議を呼んだマンガシリーズ「エンジェル」第3巻の表紙。「悪いセックス大好きなハイスクールの男の子女の子のために」という副題がついている。作者は遊人。小学館発行の隔週刊誌「ヤングサンデー」（高校生・大学生の男子対象）に連載されたマンガ。
ⓒ1990 遊人

１９８０年代末期、「ロリコン・ウィルス」の猛威がちょうど絶頂に達した頃、「宮崎勤事件」が起こった。日本社会のおえらがたは、いっせいに日本の若者、とくに「オタク」たちが読んでいるマンガやアニメにきびしい視線を向け、なんとかせねばと思いはじめた。

和歌山県田辺市では、主婦数人のグループがマンガを規制する運動をはじめ、これが「有害マンガから子供を守る会」にまで発展した。主婦たちがとりわけ批判したマ

ンガ「いけない！　ルナ先生」は、人気少年マンガ雑誌に連載された作品で、ある少年の家に美人女性教師がころがりこむ、というストーリーだ（作者の上村純子は、別にむさくるしいエロ中年男などではなく、若い女性だそうだが）。コミック規制運動を起こした発起人の一人、中尾いさ子氏は、のちにインタビューに答えて、次のように語っている。「1990年、地方の書店でマンガ雑誌をみて、なんとかしなければと思ったんです。表紙は子供向けのかわいい絵が描いてあるのに、中身は露骨な性表現で、とても子供たちの目に触れさせるべきものじゃない」

中尾氏が起こした運動は、全国に波及した。日本では、政府が、マンガにおけるセックスと暴力をきびしく規制しようとする動きが規則正しい間隔をおいて起こっている。だがこのときばかりは、「有害マンガ撲滅運動」が全国的にわきあがり、家庭の主婦やPTA、新しいフェミニストグループ、それに政治家も加わった。多くの県で、わいせつマンガを追放する条例が可決され、わいせつとされた本の出版元や書店の主人が逮捕される数が飛躍的に増えた。大出版社もターゲットになった。それ以前には、マンガ作家が逮捕されたり、などということはほとんどなかったし、同人誌やアマチュア市場も聖域のままだったのだ。だが1991年4月15日、同人誌関係の出版社、印刷業者、マンガ家、書店経営者ら45人が、「わいせつ図画販売目的所持」のかどで、警視庁の手で書類送検されるという事件が起きた（その数ヵ月前からこの種の逮捕や書類送検が起きていたが、マンガ家が書類送検されたのはこの時が初めてだった）。ここにいたり、「みない、よまない、よませない」なる標語を書いたわいせつ本用のごみ箱が、良識的な市民のためにと、いたるところにおかれることになったのだ。

1990年9月4日、クオリティ・ペーパーとされる「朝日新聞」は、「貧しいマンガが多すぎる」と題する社説を載せた。「東京都庁の調査によれば、セックスシーンのあるマンガは全マンガの50パーセント以上、マスターベーションシーンのあるマンガが少なくとも8パーセントだ」とあり、「日本のマンガの実態を知れば外国人はショックを受けるだろう」として日本人の自尊心に訴え、「ポルノが解禁されている欧米でさえ、場所と時間もかまわずにこれほど堂々と『性』がはんらんしている地域は珍しいだろう」と主張している。だが日本人特有の「コンセンサス願望」を反映してか、この社説はさらにつづけて、「もちろん、低劣であることを理由に、法律や条例で規制するべきではない。問題の多い雑誌があっても、話し合いと、出版側の自制で解決していくべき」としている。

朝日新聞も、ほかのメディアも、政府による規制は最も避けるべきだと考えているのだ。日本における出版の自由は、第二次世界大戦後の1946年、米国の手になる新憲法が発布されてやっと実現したが、そのときから現在にいたるまで、日本におけ

る出版の自由は、不安定なままだ。２５０年にわたる江戸時代、幕府は、政治に対する人々の批判をきびしく封じていた。だから芸術家も、政治を題材にするよりは、セックスを題材にするほうがはるかに危険を感じないですんだ。現在なお、エロティックでポルノグラフィックな表現のものは、マンガであれビデオであれ、政治批判にロマンティックなオブラートをかぶせたものである場合がある。

だが、きびしい処罰が実施されると、出版社は最も危険な出版物を追放し、自己規制をはじめた。日本語でいう「自粛」だ。少年少女向けストーリーのエロティックな表現はトーンダウンし、ある種のマンガ雑誌や本は「成人のみ」となった。だがこれらの動きにはきびしく仮借ない批判がわきあがり、その結果、事態の振り子はゆっくりと逆の方向に揺れはじめた。１９９２年、日本のトップマンガ家の数人（石ノ森章太郎や里中満智子など）が、「マンガの表現の自由を守る会」を起こして、自粛運動に反対ののろしをあげたのだ。

同人誌の世界でも、コミケットなどの主催者組織が、「問題となりやすい同人誌」についてマンガ家に警告を発したりした。だが、その後の事態はいささか日本的な展開を示すことになる。まず千葉県が、「青少年健全育成条例」を改正し、「有害な書籍や雑誌を青少年に見せたり売ったりすることまかりならぬ」と定めたのだ（県の説明によると、全誌面の20ページ以上にわいせつシーンが描かれている同人誌は、「有害」だそうだ）。そこでコミケットそのほかの大会は、取り締まりがそれほどきびしくない東京に、開催地を変更しておこなわれることになった。コミケット主催者代表の米沢嘉博いわく、「同人誌というのは、そもそも子供用のマンガじゃない。それに、同人誌の作家は大人じゃないんだ。そもそも同人誌っていうのは、読者も若者、作家も若者なんだ。両方とも、中心層はだいたい19歳前後。この年頃だと、セックスをテーマにとりあげるなというほうが無理だよね。読者と作家がともに若者だということがだいじなんで、『同世代性』っていうのは、ぜったいに崩したくない線だね」

表現の自由、対、規制。この両者をめぐって、日本では、

1993年、長崎市にあった「有害雑誌」を捨てるためのポスト。郵便ポストに似ていて（ただし色は赤ではなく白）、上の部分には、「このポストをいたずらしたり壊したりしてはならない」というきびしい警告が記してある。

じつにかんかんがくがくの議論がたたかわされた。デモクラシーの一過程だと言ってもよい。現在の日本では、マンガはあまりにも堅固な枠組みの中に置かれているため、たとえば1950年代米国で起こったような過剰反応は起きにくい。作家の関心と大衆の関心とのバランスは、日本ではいきつくところまでいきつき、その結果、混乱しながらも、わいせつというものに対する議論の決着にたどりつくだろう。だが結果がどうあれ、外国人の目からみれば、依然としてマンガは、暴力的でポルノグラフィックなものでありつづけるだろう。

１９９４年末頃、マンガに関する議論はピークに達し、それなりに決着にむかった。「成人用」と銘打たれたマンガ雑誌は、書店に販売拒否され、店頭から姿を消した。ちょうど、米国において、「X」マークの映画が商業流通経路で拒否されたために、「マジメな」映画界から姿を消したのと同じだ。最も過激な「ロリコン」マンガも、人気少年雑誌から追放された（成人マンガにおけるエロ素材は、写真主体となった。とくに、１９９３年、陰毛をあからさまに出すことが解禁されてからはそうだ）。だが、エロマンガで女性が男性に犯されるシーンがある一方、１９９５年にはすでに、最も過激なエロシーンは男性相手のマンガ雑誌ではなく、レディースコミック誌に載るという事態になっていた。やがて、裏ビデオや生写真といったもののほうが、しょせんは静的で白黒の世界にすぎないエロマンガより、はるかにエロ度を増したため、警察や市民の関心もそっちのほうへ移っていく。

以前、マンガ家の友人と、規制について話していたら、彼はこう言ったものだ。「ああ、しばらくのあいだは規制騒ぎもあったけど、いまはかなりましになったんじゃないかなあ」。

白黒の世界1

真実の姿に関する主観的視点

19世紀終わりごろ、ラフカディオ・ハーンという名の作家が来日した。のちに、ハーンは帰化して日本人小泉八雲となったが、日本文化に対する驚きの目は、終生かわることがなかった。１８９４年3月6日付けの友人あて書簡には、次のように書いてある。「若い娘や子供を描いたきれいなヨーロッパの木版画を日本人に見せたら、何という答えが返ってきたと思いますか。日本人

50人に見せたのですが、いつもだいたい答えは同じでした。『顔はなかなかいいけれど、顔じゅうが目玉みたいだね。眼が大きすぎるね。化け物みたいな目玉だ』と。ヨーロッパ人には自分たちの美の基準があり、日本人には日本人の基準があるわけです。どっちが正しいと言い切れるものではありません」

ハーンの時代は遠く過ぎ去った。いま、日本のマンガを見たら、欧米人のほうが逆に、「なんとでかい目玉だろう」とびっくりする。細長い脚や、どうみても金髪にしかみえない髪。「なぜ、日本のマンガにはこんなにも白人キャラクターが多いのか」と疑うにちがいない。そして、「いや、マンガのキャラクターは、どんなに白人みたいに見えようが、やっぱり日本人なんだよ」と言われて、あいた口がふさがらないにちがいない。

そもそもマンガは絵であって、写真ではない。あくまでも作者の主観的なものの見方を描き出したものだ。そして主観というのは、自己を描き出すとき、最もはっきりあらわれる。それぞれの文化は、唯一絶対の理想化された姿でおのれを描き出すからだ。その理想は、時代とともに変化するものでもありえる。欧米のコミックスに、欧米人の姿がリアルに描かれているかといえば、断じてそうではない（スーパーマンみたいな外見の人物が現実に存在するだろうか）。それは日本のマンガとて同じことだ。ただし日本人のほうが、欧米人よりも、自己を描き出す視点においてやや幅が広いとは、言えるかもしれない。

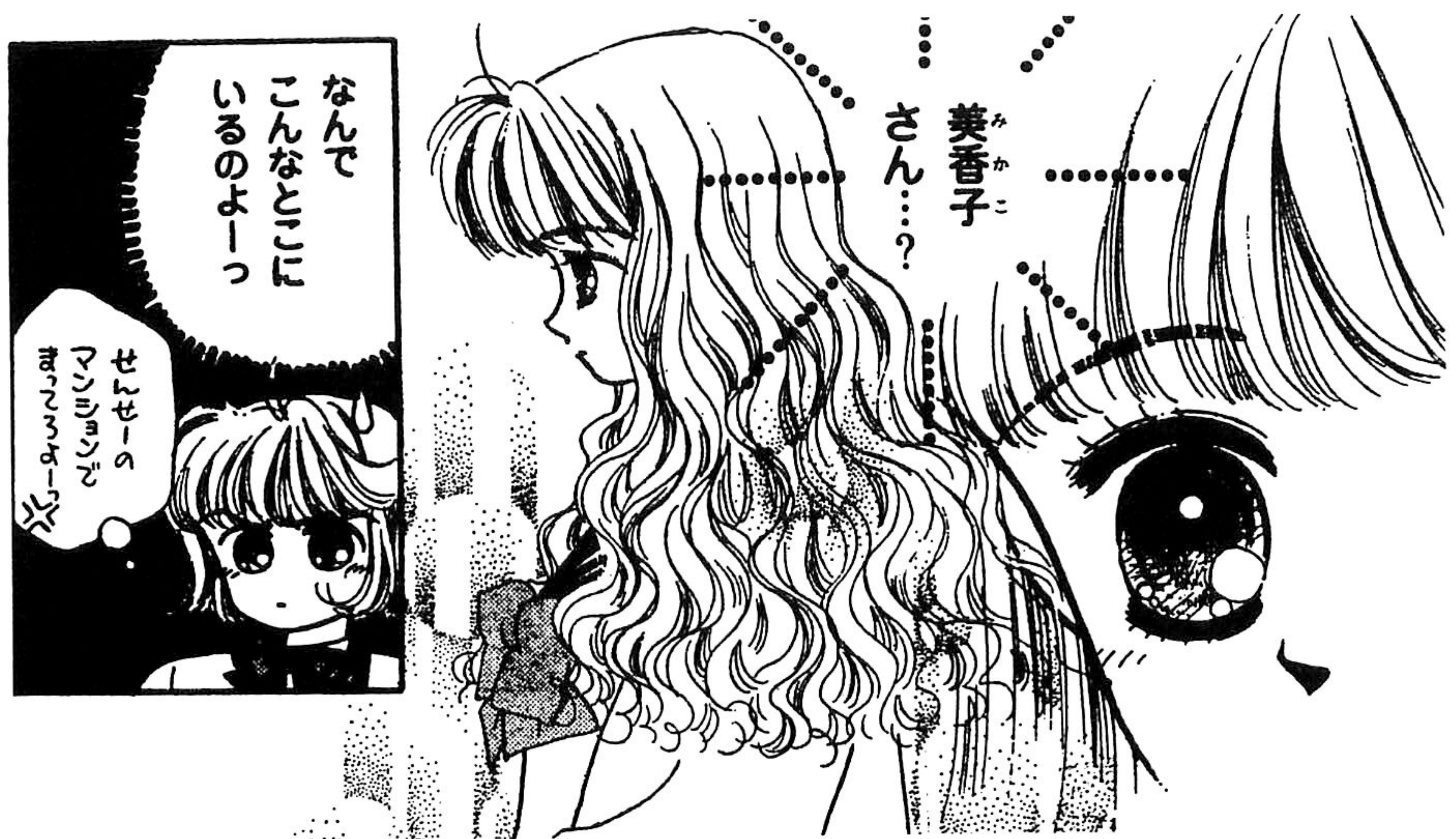
明治時代のはじまり（1868年）より以前は、絵画に描き出された日本人の理想的外貌は、小さな眼と小さな口、しなしなした身体つき、といったものだった。ところが1853年のペリー提督来航によって、欧米の美術や美学が日本に流入してくると、日本人の美の理想は少しずつ、古代ギリシアのそれに似たものとなりはじめた。「欧米人」は毛深くてやたら鼻の大きな怪物みたいな姿で描かれていた。日本人のよくいう「八頭身」だ。身長が、頭の長さ八つ分の理想的プロポーションを指す言葉だ。容貌の理想も変化しはじめた。戦前に人気のあったロマンティックな少女雑誌のイラストレーター（中原淳一など）描くところの女性は、みな、大きな夢見るような眼をしている。まさに欧米から直輸入された画法だ。

第二次世界大戦に敗北すると、日本人の国民的自信は崩れ、その結果、理想的な自己イメージはさらに幅広くなった。日本人は、欧米的な理想美を単に受け入れるだけではあきたりなくなり、熱心に追求し始めたのだ。ときとしてそれは病的なほどの域に達した（アジア人の眼は、蒙古ひだのおかげで、やさしいカーブを成して魅力的なのだが、それをわざわざ取り去って欧米人的な二重まぶたを作る美容外科手術がある。いまなお人気のある手術だ）。そして、マンガこそ、これが最も極端にあらわれた分野なのだ。

戦後初期のマンガには、どれも手塚治虫の影響が色濃い。その手塚は、米国のアニメーションの影響を強く受けた作家だ（第一章参照）。だからもともと彼の描く人物は大きな眼をしていたし、少女マンガの場合、その傾向はさらに強い。そして、手塚およびその追随者（はじめ男性作家、のちには女性作家も）は、欧米人的な大きな眼のキャラクターが若い読者に人気を博していると知り、さらには、人物の感情を描き出すには大きな眼のほうが好都合であると知ったのだ（もちろん、大きな眼を好む傾向は日本人だけとはかぎらない。１９６０年代米国で大人気を得たキーンのイラストの人物は、非常に大きな眼をしている。この瞳は、まさに魂の窓といえよう）。こうして、日本人のキャラクターを大きな瞳の白人的ルックスで描く傾向は定着した。読者の頭の中にもそのイメージが定着して、白人的外貌の日本人キャラクターでなければ受けつけられなくなったのだ。

そもそも日本のマンガは白黒が主流だから、日本人キャラクター同士の外貌のちがいをあらわすには、髪の毛に濃いかげをつけるか、あまりつけないか、は重要な手段だ。こうして、欧米人読者の眼には、「日本人キャラクターなのに金髪だ」と見えるような場合も出てくる。だが日本人読者なら、このあたりの事情をよくのみこんでいて、「金髪にみえるけど、じつはこの髪は黒い」とわかっていたりする。とくに少女マンガやレディースコミックでは、欧米的外貌の人物が好まれるため、そういう雑誌の読者は、欧米人的なキャラクターをいともかんたんに日本人として見ることができる。そういう雑誌の場合、描かれている日本人の女の子はまるでニューヨークのファッションモデルそこのけのプロポーションをしているし、極端なときには、色刷りの表紙に描かれた人物が金髪で青い瞳だったりするのだ。

１９８０年代初め頃、このことについて、人気少女マンガ作家である里中満智子と話したことがある。里中いわく、「日本人は、いったいに、自分より進んでいると思える文化に惹かれるからでしょう。平安時代には、朝鮮が日本より先進国だったから、朝鮮的な顔が理想だった。特に宮廷文化ではそうでしたね。日本のマンガのキャラクターが白人的な美形を理想としているのも、諺でいう『となりの芝生は青い（となりの髪は金髪だ、というべきか？）』ということなんじゃないですか。ただ、最近の少女マンガでは、以前より眼は小さくなってます。日本人的な顔の良さが見直されているんですけど」。

たしかにここ１０年ほど、白人的な美の理想が根強い一方、里中のいうとおり「リアリズム」路線が台頭してきた。とくに成人女性を対象とするマンガではそうだ。大友克洋は、とりわけ日本人を「アジア的容貌」に描く作家で、多くの読者に衝撃をあたえたが、大友の影響を受けた女性作家（たとえば吉田秋生）の絵柄では、キャラクターの眼は小さめで、いかにも日本人らしい顔つきをしている。そしてまた、歴史的皮肉というべきか（まさかマンガの絵柄に現実が影響をうけたわけではあるまいが）、

少女マンガに出てくる典型的なスクールガール。「なかよし」連載の八木ちあき「メリーゴーランド」より。　　ⓒ1995　八木ちあき　／講談社

日本人の若い男女のプロポーションや顔立ちは、昔に比べて「欧米人化」してきているのだ。たぶん、食事や生活スタイルの変化のせいだろう（たとえば、赤ん坊を早くから椅子にすわらせるなど）。１９９０年の文部省調査によれば、日本の13歳男子の平均身長は、１９５０年に比べて、１７・６センチものびている。

マンガ家や読者の多くは「日本のマンガが白人的な美を理想としているといっても、『人種』を意識することはほとんどない」とよくいう。はたしてほんとうにそうかどうかは、疑わしい。だがそれはそれとして、日本人が昔から、自己イメージをさまざまな理想で描いていたことはたしかだ。なにしろ、パンク・ファッションがはやるずっと以前から、日本のマンガのカラーページでは、キャラクターの髪の色は金髪どころか、ブルー、ピンク、グリーンだったのだから。

このように欧米化ないし国際化された姿でキャラクターが描かれているからこそ、日本のマンガやアニメは、欧米人に受け入れやすかった。その結果、今日のように世界中で人気を博することができたのだ。１９６０年代にテレビで「アストロ・ボーイ（鉄腕アトム）」を見たり、１９８０年代に「ロボテック（『超時空要塞マクロス』など数本の日本アニメから、一本のテレビシリーズに巧みに編集されたもの）」を見たりした米国の子供たちの多くは、「あのキャラクターはほんとは日本人なんだよ」と言われても、「うそだ」と答えたのだから。

白黒の世界2
ステレオタイプなもののみかた

１９９０年、大阪で、「黒人差別をなくす会」というささやかなグループが、「人種差別的マンガ」に反対するキャンペーンを始めた。このグループの主要メンバーは、有田利二氏一家（有田夫妻と子息）で、その前には「ちびくろさんぼ」を書店から追放し、人種差別的な広告をやめさせることに成功した実績がある。

有田一家は、「日本のマンガには、アフリカ系の人々に対する否定的な表現があふれている」との強い認識をもっていた。たとえば、アフリカ系の人々の描かれかたといえば、「草でできた腰蓑をつけ、鼻には骨をとおした人食い人種」か、「召し使い」か、「ジャズ・ミュージシャン」であるか、だ。しかも容貌が非常にカリカチュア化されており、丸い顔、太った身体、大きな眼、分厚い唇に描かれているという。

目標そのものは正しいのだが、有田一家の意見が世界中のすべての黒人の意見を代表しているかのような言い方であり、しかも、やり方がひとりよがりで公式的だと言われても仕方のない部分もある。まず有田一家は、マンガの出版社あてに、「アフリカ系の人々を傷つける表現をすべて撤回せよ」との要求をつきつけた。次に、米国の宗教団体や市民団体数十に向けて手紙を出し、「マンガの出版社に、抗議の書簡をじゃんじゃん出そう」とよびかけた。有田一家の怒りはたしかにわかる。だが、米国の団体には、日本語を読める者はほとんどいなかった。しかも、それらの団体が受け取った有田の手紙にはマンガが同封されていたが、みな、長いストーリーマンガの数シーンのコピーであり、前後関係がまるで無視されていた。それらのストーリーマンガの中には、黒人差別どころか、逆に、人種差別反対のテーマで強力につらぬかれているものさえあったのだから。

しかも多くの人々のおどろいたことに、有田一家の運動のターゲットの中には、あの「マンガの神様」手塚治虫がふくまれていたのだ。ヒューマニズムと同情みなぎる手塚の作品は、日本人の多くに愛されている。その手塚を「人種差別主義者」として攻撃するのは、いってみればマザー・テレサを「児童虐待者」とするのに近い。

いったい、手塚の作品のどこがそんなに問題なのだろう？　まず手塚の作品の中に、ときおりギャグとして入っている、アフ

リカ原住民の「戯画化された」絵柄が問題とされた。二番目に、もっと問題なのは、手塚がときおり、1930年代、1940年代の米国コミックスに描かれたアフリカ人もしくはアフリカ系アメリカ人のイメージをそのまま踏襲していることだ。たとえば、手塚の作品の中でも最も人気の高い「ジャングル大帝（米国では「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」）」がそうだ。この作品は1950年に描かれ、アフリカの野生動物がたがいに協力し合って生きていくことを学ぶ、というテーマの、ロマンティックな大河マンガで、ディズニーの「ライオン・キング」のヒントともなった。ストーリーはやさしく、手塚作品特有の魅力にあふれている。だが、批評家の指摘によれば、この作品に描かれたアフリカ原住民の姿は、昔の「ターザン」映画そのままだというのだ。

有田一家そのほかの批判を受けたマンガ家たちは、自分の作品の差別的部分をあらたに描きあらためた。1980年代、日本では、アフリカ系の「かわいい」キャラクターがちょっと人気を得たことがある。かつて米国で人気があった、黒人の「だっこちゃん」人形のイメージだ。鳥山明も、この「かわいい」スタイルでアフリカ系のキャラクターを4人ほど描いたが、批判を受けてこれを取り消し、「かわいい猫」のキャラクターに変えてしまった。

かりに手塚がまだ存命していたなら、批判を受ければふるえあがり、さっそくキャラクターの描きなおしをやっただろう。だが、すでに彼は死去していた。手塚の著作を出版しているのは講談社で、300巻をこえる全作品集を刊行していた。講談社が手塚になりかわって作品を描き直す、などというわけには、まさかいかない。だが講談社は、描き直すことをしないかわり、手塚の作品の増刷を一時ストップし、社内でかんかんがくがくの議論をたたかわした。その結果出た結論として、「読者あてにメッセージを入れる」ということになったのだ。そのメッセージは、「差別がいまほど問題になっていない時代に描かれた作品なので、読者を傷つけるような表現があるかもしれないが、手塚治虫自身は、ありとあらゆる差別に反対を唱えた作家であり、その点、講談社も同じだ」という要旨だった。これですべての批判者たちが満足したとは思えない。だがそれでも、相当な進歩ではあった。かりに米国の出版社が、「御社の発行している古典文学の名作には、宗教的民族的差別が含まれている」と抗議されたら、講談社を見習うべきだろう。

さて、日本における差別撤廃キャンペーンの攻撃を受けたマンガ作家および読者の反応は、それこそさまざまだった。なにぶん、日本は単一民族国家と言ってもよい国なので（少数民族に属する人口は1パーセントにすぎない）、他民族に対する差別意識、といった問題が国民の上に直接ふりかかった経験は、ごく最近まであまりなかった。だからといって、日本のマンガ作家が悪意

手塚治虫「火の鳥」より、古代日本を舞台に、キャラクターのひとりが、生い茂った草むらのなかを逃げるシーン。追っ手が機動隊の姿で描かれ、アフリカ人の姿も見えるが、これは手塚特有のギャグ。これが描かれた1968年は、学生運動が過激に盛り上がった年だった。

をもって差別表現をした、と考えるのは、もちろんまちがっている。だが、多民族国家には必ず存在する、差別意識に対するチェック機構が、日本にはまだなかったのだ。多くのマンガ作家は、自分たちが無邪気に描いている黒人の絵柄が、じつは差別、搾取、奴隷制度といったものの中ではぐくまれてきたのだ、とは、気づかなかったのである。

1991年、マンガ批評誌「コミック・ボックス」に、いくつか特集記事がのった。差別反対キャンペーンに対する、作家や読者の意見を集めたものだ。「このキャンペーンがあまりにも四角四面の正論でありすぎるし、出版社側がおとなしく降参してしまったことにも腹が立つ」という意見が多かった。ことにマンガ家たちは、「おまえの描いたマンガは差別だ差別だなどと言いたてられるのは不愉快だ。検閲じみたことはいやだ」という。そもそもマンガの中には、対象をカリカチュア化し、からかうことを目的とするジャンルもある。この場合、描かれる対象は、たとえ日本人であれ外国人であれ、「差別的」といわれるような表現で描かれざるをえない。また、中にはこういう意見もあった。「30年以上昔のマンガは、その時代の一般的な空気を反映している。そういう作品を追放しようとすれば、『パンドラの箱』をあけてしまうことになりかねない。たとえば、シェイクスピアは『ヴェニスの商人』のなかで、ユダヤ人シャイロックを差別的に描き出した。だからといって、『ヴェニスの商人』を発禁にすべきだろうか？　ターザン映画はすべて発禁になるべきだろうか？」次のような意見もあった。「米国のマスメディアには、人種差別的表現がみちみちているではないか。たとえば日本人は、みな出っ歯で細い目でカメラをさげた姿で描かれている」

差別反対キャンペーンがもたらした悪影響のひとつは、批判をおそれるあまりに、絶対に黒人のキャラクターを描かない、というマンガ家を生み出してしまったことだ。たとえ、良いイメージで描くのでも、ごめんだというわけだ。そうなってしまったら、黒人がマンガに描かれるチャンスはなくなってしまう。1993年8月4日、小林よしのり（最も活発に発言するマンガ家のひとりで、「ゴーマニズム宣言」の作者）は、多くのマンガ家があえて口に出そうとしない思いを代弁するマンガを描いた。そのなかで小林は、多くのマンガ家が編集者から「アフロヘアと分厚い唇の黒人を描いてはいけない」という圧力をかけられていることを痛烈にからかっている。小林いわく、「結局、黒人はすべてマイケル・ジャクソンみたいに描かれなくてはいけない、とみんな思っているらしいんだな」。

こうして、差別反対キャンペーンの結果、世論は差別に敏感になり、人々の関心も高まった。だがその反面、やりかたがあまりにも稚拙なため、「不当に非難されている」という日本人特有の被害者意識を助長してしまうことにもなったのだ。しかも、人種差別に反対する良質のマンガ、アフリカ系の人々に味方するマンガもたくさんあるのに、差別反対キャンペーンの側は、それらをすべて無視してしまったのだ。さらに、ステレオタイプ化されて描かれるのは、じつはアフリカ系の人々だけではない、という事実をも無視していた。たとえば、マンガの中では、日本人キャラクターは白人的な容貌に描かれ、白人キャラクターはしばしば、毛深い大男の姿であらわされる。中国人や朝鮮・韓国人は、細い目で出っ歯に描かれることが多いが、これこそ、第二次世界大戦のとき、反日派の米国人が日本人の姿を揶揄して描いたステレオタイプそのままではないか。

結論を言おう。マンガにおける人種差別は、「表現の自由と、全体に対する責任とのバランス」という大問題のなかのほんの一部にすぎない。米国でも、「差別表現」に対する論争が起きているが、それと同じ問題だ。日本のマンガ作家は、「差別表現」をめぐって、世論および出版社からの圧力にさらされつつある。それは、単に外国人をいかに表現するか、というだけにとどまらず、日本人の中のマイノリティや、ハンディキャップのある人々をいかに表現するか、という問題にまで広がっているのだ。さらに、エロティシズムや暴力の表現までをもっと自主規制するようにという意見がある。かつて手塚治虫は、「米国のアニメには、手の指が四本のキャラクターが出てくるのに、日本ではそれが許されない」と不満をもらしていた。つまり日本では、四本指というのは、「四つ足のけだもの」という悪いイメージがあるうえ、かつての被差別民（現在なお、偏見にさらされている）である「えた・部落民」（昔、動物の屠殺業に従事していた、と一般に信じられていた）をも暗示することになるからだ。こういった、強引ともいえる規制を好まない自主的な気概のあるマンガ家もいる。もちろん、そういうマンガ家とて、わざわざ品位を下

げるような表現をしようとは思っていないのは、もちろんだが。

差別問題に関して、マンガ産業の信頼度を高めようという動きも起こった。マンガ表現において何を認め、何を不可とすべきか、を考え、あわせてマイノリティとの間にコミュニケーションをとろうという意欲のあるマンガ家、編集者、出版社はたくさんある。たとえば手塚治虫のプロダクションは、アフリカ系アメリカ人の団体（ＪＡＦＡすなわち、ジャパン・アフリカン・アメリカン・フレンドシップ・アソシエーション）と交流をおこなっている。手塚プロの松谷孝征代表は、１９９２年秋に、雑誌「創」に次のような意味の一文を寄せた。「人種差別であれ性差別であれ、差別表現の根にあるものが何なのかをちゃんと解明しようともせずに、単にそういう表現を避ければいいとする意見が、マンガ業界でははびこっている」

外国人をどのように表現するか、にマンガ家たちが苦心する一方、日本社会そのものが大きく変化しつつある。日本の若者はさかんに海外旅行し、世界中のリアルタイムの情報をテレビから得ているため、視野が広がっている。しかもここ数年、日本に滞在する外国人も増え、その国籍や職業も以前よりバラエティに富むようになった。かつての「ガイジン」は、おもに旅行者、ビジネスマン、米軍兵士、英語教師などだったが、現在では、ハードな肉体労働を日本の若者がきらうため、そういう職種につく外国人労働者が増えた。その中には合法的に滞在している者も、不法滞在者もいる。工場労働、トラック運転、皿洗いなどの職種に従事する人々の中には、イラン人、バングラデシュ人、ブラジル人、ベトナム人、中国人などが多い。黒人（アフリカないし米国から来日する）の日本における職業も以前よりバラエティに富んでいる。日本人と外国人との国際結婚も多くなり、その国籍もフィリピン、タイ、ロシアなどが増えた。

その結果、現代日本のマンガ雑誌には、ありとあらゆる種類の外国人が登場する。なかには、外国人を否定的なイメージで描いているものもある一方、外国人に感情移入し、正確なイメージで描いているものもある。日本の若者のあいだではバスケットボールが非常に人気高く、そのため、マジック・ジョンソンやマイケル・ジョーダンのようなバスケットボール界のスーパースターは、日本の若い世代のヒーローだ。数年前、少年マンガ月刊誌として人気のある「月刊少年ジャンプ」がＮＢＡ公認のもと、「ロサンゼルス・レイカーズ」を題材とするマンガを連載し、人気を博した。また、青年向けマンガ週刊誌「モーニング」には、かわぐちかいじ描く「沈黙の艦隊」が連載された。米軍と戦う日本の潜水艦部隊を描いた国際派のサスペンス・アクションものだが、この中に、米国政府内で最高の地位を占めるアフリカ系アメリカ人の高官が出てくる。これなどは、アフリカ系アメリカ人を非常に好イメージで描いた例だ（作者は、湾岸戦争のときテレビニュースにひんぱんに登場したコリン・パウエルに触発さ

れて、このキャラクターを創造したと思われる)。また、SFマンガ家(士郎正宗など)は、未来の日本を、さまざまな人種や文化がいりまじった国として描いたりもしている。
1980年代半ばから、日本政府は、さかんに「国際化」をいいはじめた。この言葉を考え出した官僚は、もちろんマンガの熱心な読者ではないだろう。しかし、マンガの世界では、確実に国際化の波が押し寄せつつある。

マンガに未来はあるか

年老いたゴジラ

「ここ数十年、マンガ業界はまるで「ゴジラ」のように巨大化し、隆盛を誇っている」というのが、いままでのマスメディアの意見だった。だが1995年3月27日の「アエラ」は、これとはちがった論調の記事を載せている。「マンガ業界黄昏のはじまり」と題したその記事によると、戦後のマンガ産業はいまや5兆500億円産業にまでふくれあがったが、「驚異の成長をとげた娯楽のチャンピオンも、やはり天井知らずではありえなかった。巨大産業に内憂外患が忍び寄っている」。
記事が強調しているのは、特定ジャンルのマンガの成長率が鈍化しているという事実だ。出版科学研究所は毎年、マンガ業界に関する統計を出しているが、ここ十年以上、マンガ業界の成長ぶりはめざましかった。だが1993年の数字によれば、マンガ全体の成長率は前年に比べて8パーセントのびているものの、細かくみると、二つの重要な分野が落ちている。ひとつは少年マンガで、前年比で0・4パーセントダウン。もうひとつは青年マンガで、二年続けて0・7パーセント落ちている。ほかの業界ならば、十年以上の急成長のあともなお、これだけの数字を示せば、おそらくみんなでお祝いのシャンパンを抜くだろう。だが「アエラ」は、マンガ業界の成長が失速しつつあることの証拠として、この数字をあげているのだ。はたして1996年、マンガ業界をおおっていた不安の影は、はっきりとした恐怖へと変わった。1995年度のマンガ全体の売り上げ高自体は伸びているものの、出版物全体の売り上げ高に占めるマンガの割合は、前年度比で0・5パーセント落ちていたのだ。最もショッキングだったのは、それまで一番儲かる出版物とされていたマンガの単行本の売上高が、0・03パーセント落ちたことだ。いつも

は冷静な出版科学研究所までが、１９９６年3月、「成長神話に限界！」と銘打った報告を出したほどだ。

「アエラ」によると、マンガ失速の大きな原因は、最近おもしろいストーリーが少なすぎることで、しかもその責任はおもにマンガ編集者にある、という。こういうと変に思う向きがあるかもしれない。マンガは、マンガ家および原作者が創作の全責任を負うものだ、というのが一般的な認識だからだ。だが、日本のマンガ界にあっては、事情がちがう。ストーリーを考案するのも、アイデアを出すのも、作者を管理するのも、すべて編集者の仕事となることもある（きわめて若いマンガ家が相手の場合は、親代わりの役目を果たす場合すらある）。ときには、原作を書くことまでやってのける。「アエラ」によれば、近年、大出版社の編集者は、ただとおりいっぺんにマンガ家に描かせるだけの、組織のビジネスマンと化しつつあり、マンガが好きで好きで作者といっしょになって創作意欲を燃やすような人材は減っている、という。昔は、そういう情熱をもった伝説的編集者がたしかに存在した。そのほか、「アエラ」は、衰退の原因として、もっと深刻な問題を指摘する。それは、子供マンガ誌とゲームとの熾烈な競争だ。一本のゲームがあれば30時間も楽しめる。だがマンガ雑誌を読み終えるのにかかる時間は、ほんの20分ばかりにすぎない。読んだらそのままぽいと屑かごに捨ててしまうような子供が多い。たしかにマンガ雑誌の値段はゲームの10分の1だが、安いからといって安穏にしていられる時代ではなくなったのだ。

冷静に見て、マンガが今後も成長を続けられる分野はかぎられている。いまや日本の全出版物（本、雑誌）の40パーセント以上がマンガなのに、どんな新しい分野が開拓できるだろうか？　まず、マンガを読む中心世代がそのまま年取っていくため、今後は老年世代のためのマンガというものの需要がますます大きくなる。実際、マンガ出版の業界人は、「シルバー・マンガ」のプランを熱心にしゃべりあっている。シニアのためのマンガ雑誌だ。そのほか、海外市場ももちろん、巨大な未開拓マーケットだ。１９８３年、私は自著「マンガ！マンガ！」のなかで、次のように書いた。「日本のマンガは、ちょうど米国のロックミュージックと同じように、まず若者文化としてはじまったが、いまや社会の主流文化となり、大産業と化している」。産業としてのマンガが成熟過程に達したことは火をみるよりあきらかだ。

成熟過程に入れば、それまでとはまったくことなった問題が山ほど押し寄せてくる。第一にまず、マンガの質という、大問題がある。大部分のマンガは、ポップカルチャーであるという事情も手伝い、依然として、読み捨てられるような代物でしかない。昔は、マンガ家、編集者、出版社、みな、一般社会に対してマンガの真の可能性を示してやろうという熱意に燃えていた。彼らが愛してやまないマンガというメディアこそ、それまでのどのメディアにもまして、未知の可能性を秘めたものだったからだ。

マンガ家も編集者も、言わば若き革命家であり、行く手をはばむ障壁を果敢に破ってきたのだ。だがいまや、マンガ家や編集者は社会の権力をにぎる側にまわり、それと同時にマンガのもつ力も、しだいに衰退しはじめている。

言ってみれば、現在のマンガは、いささか年齢を取りすぎ、ウェストが太目になってきたようなものだ。たしかに、いい作品をつくるためには貧乏でなくてはだめだ、とまでいうのは暴論だが、それにしても現在の人気マンガ家の荒稼ぎぶりは注目に値する。１９９４年だけの数字をとってみても、たとえば「幽☆遊☆白書」の作者、冨樫義博は、およそ７００万ドルを稼いだといわれる。人気雑誌「少年マガジン」は、週あたり平均４００万部以上を売り上げ、同誌編集長によれば、「本誌のマンガ家20人中、およそ8人は、年に１００万ドル以上稼いでいる」という話。若いマンガ家がこんなにも売れっ子になり、お追従ばかりに取り巻かれ、大勢のアシスタントの上に君臨し、そのアシスタントたちは序列に従って、「先生」の命令のままに、マンガ描きやセリフ書きに営々と専念する・・・こんな事態になったとき、その若き「先生」の創造者としての魂は、いったいどうなってしまうのだろう？

多くの人気マンガ家たちが主宰するプロダクションは、「成功」の二文字にとりつかれるあまりに、大量生産のための大量生産にひたすら邁進する工場のごとき観を呈しはじめている。20世紀後半の日本の産業経済がかかっているのと同じ病だ。いまだに、「質より量」で勝負しようとしているのである。世間はもはや、「量」ではなく「質」、つまり「個性」「おもしろさ」「良質」を求めているのに、だ。人気マンガ家たちの内輪の集まりでは、よるとさわると、「連載の申し込みが殺到しちゃってね」だの「いやあ、単行本の売れ行きがこんなに多くってね」だの、（日本で仕事をしていると避けられないことではあるが）「睡眠時間が4、5時間しかなくてさあ」だのといった自慢話のオンパレードとなる。

こういったことの結果は火をみるよりあきらかだ。ストーリーがつまらなくなるばかりか、人気マンガ家の多くは、絵そのものの乱れをきたしている。背景はおろか、さまざまのキャラクターまで、おおぜいのアシスタントにまかせてしまうのだが、アシスタントたちの絵柄はそれぞれちがうから、結果として画面の統一がとれなくなってしまうのだ。このように、プロダクション生産の弊害が出てきたため、現在の日本のマンガ界では、おもしろい作品といえば、主流以外からあらわれている。たとえば同人誌、エロマンガ、アンダーグラウンドマンガなど。１９９５年の「コミック・ボックス」誌の年間総括特集のタイトルは「マンガは終わったか？」だった。これは別におどろきでもなんでもない。

いまのマンガ界がかかえる問題点は、作品の質の問題だけではない。ゲームとの熾烈な競争という大問題がある。そもそも現

西武池袋線のキオスク。販売員が、雑誌の山を心配そうな顔で眺めている。大多数は少年マンガ週刊誌で、ラッシュアワーの時間帯に完売されるだろう。買い手は大人のサラリーマンか大学生。

代マンガの出発点は、子供のための文化であり、言ってみればサブカルチャーだった。しかしいまや、マンガの読者層は老若男女すべてに広がり、マンガは主流文化となっている。だが、マンガ家がどんなに四苦八苦して「アダルトマンガ」を描こうとも、依然として「子供文化」としての特色は残っている。「かわいさ」が強調されること、などがそうだ。つまり、マンガにおいては、子供文化と大人文化の境界が、ほかのメディアよりもあいまいなのだ。

日本にあって初めて、マンガは今日の地位にまでのぼり、豊かな表現手段として確立された。こういうと、次のような質問がとびだすかもしれない。「いいおとなが、たかがカリカチュアの一種でしかないマンガから、主に情報を得ているなんて、いったいどういうことですか？　マンガはものごとを変にゆがめたり、強調したりして描くのがつねなのに」と。また、次のような疑問をいだく読者もいるだろう。「出版社やカルト宗教や政府が、マンガを濫用して人々をあやつる、といった事態にはならないのだろうか？　人々がマンガをあまりにもまじめに受け取りすぎる、といったことは？」だが、マンガを通じて「キマジメな」情報を受け取る、という状況は、いまのところ、映画や小説の場合ほど確立されてはいない。脚注付きのマンガだの、ドキュメンタリーマンガだのといった、「キマジメ路線」のマンガであっても、やはりドキュメンタリー映画やノンフィクションの本に比べれば、大幅に現実の変形がおこなわれることになるだろう。すべての人々がマンガに描かれた現実をそのまま信じ込んで暮らす、とか、外国に関する情報をすべてマンガから得る、などという時代がもしくるとしたら、いったいどんな時代だろう？

日本の社会は、確実に「マンガナイズ」されつつある。その結果、日本人はハッピーな気分になっているのかもしれない。だ

が同時に、マンガは日本の知性の核心にまで、影響を与えている可能性もある。１９８０年代、「軽薄短小」なる言葉がはやったが、これは、消費者の志向をあらわすのみならず、知性の「軽さ」をもあらわす語だった。そしてこの時期が、ちょうど、マンガがほかの芸術（ことに文学や映画）に大きな影響を与えはじめた時期と一致しているのだ。マンガのもつ、創造的な側面が、小説や映画の「ローカロリー志向」の底に横たわっているかもしれない。いまや日本では、重くシリアスな芸術より、軽い芸術のほうが好まれるようになっているのだ。

まとめていえば、マンガ産業の成長率には多少のかげりがみえはじめたが、他方でマンガそのものは、成熟をとげ、文化の主流となった。日本という国そのものも、多くの問題に直面している。マンガは日本社会のすみずみにまで浸透しつつある。そして表現手段としても、たえまなく変容をとげつつあるのだ。

漫画

第三章　マンガ雑誌の世界

――高度に細分化されたジャンルと読者層

（※各項のデータや記述は１９９６年初頭当時のものです）

英語の「マガジン（magazine）」にあたる日本語「雑誌」は、漢字の「雑（「荒々しい」、「雑多」などの意味）」および「誌（「記録」などの意味）」より成る。日本人の耳には、「ざっし」という発音は、なんとなく荒っぽい響きに聞こえるという。

マンガ雑誌は、「雑誌」のもつ特質を数多くそなえている。まず、値段がひじょうに安価だ。そして、マンガ雑誌を実際に手にとって見ると、最初の数ページはフルカラーで、紙も厚手だが、残りはすべて再生紙だ（再生される前のインクのあとを消すために、薄く着色してある場合もある）。内容は、連載マンガと読み切りマンガとがたくさんミックスされている。そして、読み捨てにされるのが普通で、サラリーマンが帰宅途中の電車の中で読み、そのままぽいと駅の屑入れに捨てる、ということが多い。１９９４年、マスメディアを扱う雑誌「創」で、マンガ批評家の大塚英志は、次のような疑問を呈している。「戦後の日本文化の中でまんがが何故、他のメディアを圧倒的なまでに凌駕し得たのか」そして大塚が出した答えは、「その最大の理由はつまるところ、まんがというメディアの徹底した、ある意味では救いようのないチープさにあったのではないか」。

戦後の飢餓の時代、なによりもまず「安価な娯楽」が求められていたから、マンガの「安価」は、当然の結果だといえる。とりわけ子供たちはむさぼるようにマンガを求め、出版社側もそれにこたえて、子供雑誌のマンガページを大幅にふやした。そして１９５９年、現代マンガ雑誌の方法論がついに決定した。日本の大出版社のひとつ講談社が、「週刊少年マガジン」を創刊したのだ。この雑誌は、現在数誌ある少年マンガ雑誌のはしりであり、あっというまに発行部数１００万部を達成し、一冊あたりのページ数も３００ページにもなった。

＜データボックス＞　日本のマンガ雑誌　1995年

種別	タイトル数	発行部数（単位・百万部）
＜少年少女雑誌＞		
少年誌	２３	６６２.２６
少女誌	４５	１４５.５５
計	６８	８０７.８１
＜成人雑誌＞		
青年誌	３７	５５１.４０
レディース誌	５２	１０３.０９
４コママンガ誌	２１	
パチンコ　パチスロマンガ誌	８	
「耽美もの」誌	７	１３２.４５
ゴルフマンガ誌	３	
その他の成人雑誌	６９	
計	１９７	７８６.９４
総計	２６５	１,５９４.７５

出版科学研究所「出版月報」1996年3月号　P9より。

現在、マンガ雑誌は二つのタイプに分けられる。ひとつは、ページが中とじ式になっていて、まんなかをホッチキス止めにしてあるタイプ。もうひとつは、ページが糊付けしてあり、背表紙が四角になっている平とじ式のタイプだ。どちらにせよ、厚さは少なくとも２００ページ以上あり、千ページを越えるなどというのさえある。大きさは、普通Ｂ５判かＡ５判。ほとんどの雑誌は、男性向け、女性向けと読者の性別をはっきり定めている。男女両方を対象とし、しかもよく売れている雑誌というと、まずは幼児向け雑誌だ。幼児なら、男女の違いもそうはっきりしていないからだろう。子供向けマンガ誌と、大人向けとの最大の違いは、子供向けのほうには、セリフに、（日本語を学ぶ外国人にとってのお助けの神でもある）「ルビ」がふってあるということだ。ルビというのは、漢字の読み方を示すかな文字を指す。子供はむずかしい漢字など読めないからだ。

１９９５年現在、定期的に出版されているマンガ雑誌は、２６５種類。この中には、季刊、月刊、隔月刊、隔週刊、週刊、以上のすべてが含まれる。発行部数も、数千部から、週あたり６００万部以上まで、それこそいろいろだ。この巨大マーケットを支配するのは、三大出版社すなわち、集英社、講談社、小学館だ。残りのわずかなパイを、何十社もの中小出版社がひしめきあいながら分け合っている。そういう中小の版元は、マンガ雑誌の売れ行きのいかん一つで、消えたり、また浮かび上がってきたりする。

この章では、マンガ雑誌のいくつかをご紹介しよう。ここにあげる雑誌の顔ぶれをみれば、現代日本のマンガ界の幅広さと奥

行きの深さがおわかりだろう。それぞれの分野の典型といえる雑誌もあれば、そうでないのもある。だがどれも、表現手段としてのマンガの底力を如実に示している。雑誌の連載マンガが、やがて単行本となり、ひいてはアニメやキャラクター商品という巨大産業の起爆力となっていくのだから。

コロコロコミック

少年マンガ誌の入門編

日本のディスカウント電器店に入ると、眼や耳がちかちかする。そこここに貼ってある赤や青の値札、四方八方から響くやかましい音楽、何十台ものパソコンで電子音をたてているゲーム。月刊マンガ誌「コロコロコミック」を手に取ったときの感じは、ちょうどあれに似ている。とくに中高年世代にはそうだろう。

「コロコロコミック」1995年3月号
＜創刊：1977年＞　©1995　小学館

「コロコロコミック（以下「コロコロ」と略）」は、小学館発行の、男児向けマンガ誌だ。小さい男の子というのはとにかく落ち着きがないが、この雑誌もそのとおり。まず表紙からして、サイケデリックな色の人気キャラクターがぎっしりとひしめきあっている。中をあければ、おさえきれないエネルギーの爆発といった趣だ（読み通すのにもエネルギーを要する）。「ぶあつく、安く、おもしろい！」とは、「コロコロ」の宣伝文句だが、たしかに、４００円で６００ページないし７００ページという安さだ。しかも大人向け雑誌とちがい、子供が手にとりやすいようにと、判型もＡ５サイズになっている

（これは「コロコロ」がほかの子供雑誌に先駆けておこなった）。「電話帳」サイズではなく、「平べったい煉瓦」サイズ。だから堅い枕がわりにもなるし、子供がけんかのときに投げても安全だ。「コロコロ」というのは、ものがころがる様子を示す擬態語だが、ネーミングとはうらはらに、この雑誌は「ころがる」ことなどなく、ポリシーをしっかり守り続けている。

１９９４年、黒川和彦編集長に会って話したところ、編集長いわく、「うちの読者は小学校3年生から6年生が中心だけど、中学生もちらほらいますね」。この雑誌が創刊される前、この年代の子供向けに、マンガ雑誌的なものがあるにはあった。「学年誌」といわれるポピュラーなもので、ぶあつく、豊富な写真やイラスト入り。内容の半分は学習、半分はマンガだ（たとえば「小学一年生」「小学二年生」など）。だがこれは、本格的マンガ雑誌とはいえない。いまの男児は、マンガ雑誌の手始めとして、まず「コロコロ」か、講談社発行のライバル誌「コミックボンボン」を読む。「コロコロ」は、原色ギラギラの表紙の印象とはうらはらに、子供のための入門雑誌という路線を追求しつづけているのだ。

マンガ雑誌にはたいてい、編集方針をあらわすスローガンがある。「コロコロ」のスローガンは「勇気」「友情」「闘志」だ。そして黒川編集長はさらに、「とことん主義」をあげた。「コロコロ」は、ほかのマンガ雑誌と同じく、連載マンガと読み切りマンガの二本立てだが、スポーツものが多いのが特徴だ。だが編集長によれば、最も大切なテーマは「ユーモア」だという。実際、60パーセント近くがギャグものだ。編集長いわく、「小学生の男の子というのは、長くてシリアスな連載マンガだと飽きてしまう。たぶん、集中力がもたないせいもあるだろうけどね。それに、読者アンケートの結果、ギャグものが人気があるんですよ」。

「コロコロ」の看板マンガのひとつが、コミカルマンガ「ドラえもん」。作者は藤子・F・不二雄。ドジな小学生の男の子と同居するロボット猫の話だ。日本のポップカルチャーのひとつの偶像にまでなったこの作品は、ほのぼのとしてやさしく、「コロコロ」の原点でもある。この作品が小学館の学年誌に、単発ものとして初めて掲載されたのはいまをさかのぼること25年以上前。ひじょうな人気を博したので、やがて季刊誌、隔月刊誌と場所を変えて連載され、月刊誌「コロコロ」に落ち着いた。いまだに、表紙にドラえもんのイラストを載せると売れ行きが伸びるという。とくに、毎年春休みの時期になると「ドラえもん」のアニメ映画が公開されるが、この時期は雑誌の売れ行きもいちだんと好調だそうだ。

もちろん、「ドラえもん」より過激なギャグマンガのほうが多い。小学三年生くらいの子供が喜びそうなあほらしいギャグの連発だ。たとえば１９９４年、のむらしんぼ「バーブー赤ちん」。自分の小さい「チンチン」で、ありとあらゆる悪ふざけをやるガキの話だ。だが中には、大人も読むに足るギャグマンガもある。たとえば小林よしのり「おぼっちゃまくん」。この作者の

描く、日本社会を風刺した作品は、大人の世界でも非常に評判が高い。

しかし、「コロコロ」の最も顕著な特色は、マンガの内容ではない。ほかの産業との緻密なタイアップぶりだ。マンガ界では普通、連載マンガは人気を得ると、単行本化され、アニメシリーズになり、そしてキャラクターグッズその他の商品となる。だが、「コロコロ」においては、（日本の若者の中に、テレビや、任天堂のゲームがいかに深く浸透しているかを示す数字だが）なんとマンガのキャラクターの30パーセント以上が、じつはオリジナルではないのだ。アニメやゲームやおもちゃのキャラクターをそっくり借りてきているのである。１９９５年、ＣＡＰＣＯＭの人気ゲーム「ストリートファイターⅡ」が、ギャグマンガ化されて掲載された（アニメ映画の宣伝入り）。任天堂の「ドンキー・コング」もだ。そのほかにも、ゲームとタイアップしているマンガはいくつもある。それらには、ゲームの遊び方の指南がもりこまれている。実際、この雑誌のマンガを読もうと思えば、ゲーム用語を頭にいれておくことが必要だ。たとえば、「ストリートファイターⅡ」「ドラゴンクエスト」は、それぞれ「ストⅡ」「ドラクエ」と略称される。英語の略語、たとえば「ＲＰＧ（ロールプレイングゲーム）」なども、「コロコロ」のあちこちに出てくる。

ほかの雑誌に比べて広告が多いのも、「コロコロ」の特色だ。最も多いのはゲーム、おもちゃ類、小学館の出版物の広告だが、裏表紙には、まるで40年前の米国のコミック本を思い出させるような広告も載っている。たとえばボクシンググローブ、「ランボー・スタイルのナイフ」、軍隊の銃の模造品など。１９９４年および１９９５年には、サッカーブームと、商業主義にあおられたＪリーグ熱（「コロコロ」も応援している）を反映して、サッカー関連商品の広告が山のようにのった。ヴェルディ川崎のブラジル出身スタープレーヤー、ラモスを主人公とするギャグマンガさえ掲載されたほどだ。

現在、子供を対象とするマンガ雑誌の状況は、決してなまやさしくはない。「コロコロ」は、この分野では最も成功をおさめている雑誌であり、その発行部数は、ライバル社の羨望の的だ。だが１９９４年には、ひと月あたりの実売数およそ75万部となり、ピーク時の１５０万部よりかなり落ちた。黒川編集長によれば、「最大の問題のひとつは、長続きするパワーのある若手作家をみつけることですね」。若手マンガ家たちは、「子供マンガは内容的にも限界があるし、幼稚だ」という思い込みから、子供向けの分野をとかく敬遠する。ましてや、「ドラえもん」のような永遠のヒット作を生み出せる力のある作家となれば、きわめてまれだ。いま米国では、映画産業に潤沢な資金が投ぜられるため、若くて創造力のある人材はみんな映画界に行ってしまう。黒川編集長はそのことを指摘したあと、こう言って嘆いた。「昔は、マンガ家になれば金持ちになれるといわれていた。だがい

まじゃ、金儲けしたければゲーム業界だ、ということになって、才能のある人材はみんな、ゲームのシナリオライターとか、ゲームデザイナーのほうにいってしまうんですよ」
　もうひとつの問題は、いまの子供たちのライフスタイルの変化だ。「いまの子供たちは、とにかく忙しすぎますね」。黒川編集長は、まるで「ハツカネズミの競走」のような日本の教育システムには批判的である。「放課後、やれ塾へ行くだの、なんだの、と、スケジュールがぎっしりつまっている。そのあいまに、うちの雑誌を読んでくれと言っても、むりだろうね。・・・21世紀になるまえに、なんとか新しい手をうたないといけないのは、よくわかっているんですよ。現状のままじっとしていたら、ますます読者に『古い』と思われるだけだから」。
　ほかのマンガ雑誌同様、「付録」をつけたり、ページ数をふやしたりといった方法も使い、部数拡大に努力している。1994年9月号は、Jリーグの写真入り便箋、「ドラえもん」のスペシャルイラストといった付録付きで、980ページ。だがこれでも、まだまだじゅうぶんとはいえない。
　一見、なりふりかまわぬ商業主義とみえるもの（ゲームやキャラクターグッズとの大幅なタイアップ）は、生き残りを賭けた必死のサバイバル戦略の一部なのだ。「コロコロ」がターゲットとする年齢層の子供たちは、いまやゲームやアニメに多くの時間をついやし、マンガを読まなくなっている。押し寄せる大波に対し、「コロコロ」は懸命に防御線をはっているのだ。敵を味方につけることこそ、最良の防御策だからだ。

週刊少年ジャンプ

マンガ界の「ゴジラ」

　日本のマンガ雑誌を語る上で、「少年ジャンプ」を無視することはできない。毎週火曜日になると、街のニューススタンドや駅のキオスクに、この雑誌が山積みになる。買われた「少年ジャンプ」は、日本全国津々浦々の学校や会社や工場や喫茶店で読まれる。満員の通勤電車の中で、12歳の小学生と30歳のサラリーマンが肩を並べてこの雑誌を読みふけっている、などという光景は珍しくない。駅に貼ってあるポスター、テレビコマーシャル、大新聞の一ページ広告などあちこちに、「週刊少年ジャンプ」

の広告がでかでかと出る。そして水曜日以降になると、地下鉄の網棚や、あふれんばかりの屑入れの中に、この雑誌がうち捨てられる。街のゴミ置き場に、「資源再生用ゴミ」として積んであったりする。

「週刊少年ジャンプ（以下「ジャンプ」と略）」は、週あたり発行部数５００万部ないし６００万部を誇り、日本で最高によく売れるマンガ雑誌だ。だがそれだけではない。世界最大の発行部数を持つ雑誌の一つでもある（日本のおよそ二倍の人口をもつ米国で、あの有名なニュース週刊誌「TIME」でさえ、４００万部にすぎない）。しかも、巨大なのは発行部数だけではない。「ジャンプ」は判型も分厚さも電話帳並みだ。平とじで、糊とホッチキスとでがんじょうに製本してあり、ページ数は４２８ページもある。

だが大きさや、週刊少年マンガ雑誌としての構成そのものは、他のライバル誌、たとえば「少年マガジン」や「少年サンデー」と大差はない。表紙をみれば、フルカラーの人気キャラクターのイラスト、マンガ家の名前、マンガのタイトルなどが爆発せんばかりにひしめきあっていて、「コロコロ」よりは多少、ギンギラ度が少ないかなといったあんばいだ。ページをめくると、まず、つるつるした紙のカラーページが8ページ分ある。巻頭マンガの数ページ分、ゲームや筋肉トレーニングマシンの広告、といったものだ。そのあと、ざらざらした手触りの再生紙のページが32ページある。これは巻頭マンガと、広告ページだ。黒と赤のインクの印刷だが、あたかもフルカラーで印刷してあるかのような効果が出ている。そのあとのページはすべて連載マンガないし読み切りマンガで、総数、17本か18本。全部再生紙で、モノクロ印刷だ。だが作品によって、印刷インクの色や紙の色づけが微妙に異なるので、それぞれのマンガの違いははっきりと区別できる。

つい最近まで、「ジャンプ」はライバルを大きくひきはなしていた。部数もはるかに多い上、返本率もわずか2パーセントだった。もともと小学校高学年から中学生の男子をターゲットにしているのだが、中年サ

「週刊少年ジャンプ」1995年11月20日号
＜創刊：1968年＞
©1995　集英社

ラリーマンにまで読者層を広げ、出版界の奇跡をなしとげ、「日本の出版界のゴジラ」となったのだ。

「ジャンプ」成功の秘密はいったい何か？　分厚い少年マンガ週刊誌というスタイルを初めて打ち出したのは、1959年創刊の「少年マガジン」および「少年サンデー」だった。「ジャンプ」創刊はやっと1968年。だが当時、集英社はすでに雑誌出版では日本最大手となっており（マンガ雑誌以外の雑誌も全部ひっくるめて、発行部数はひと月あたり5千万部。日本のすべての家庭に、最低一冊は集英社の雑誌が置いてある計算だ）、雑誌創刊の方法論は知りぬいていたようだ。創刊時の「ジャンプ」は、人気マンガ家を集めることが不可能だったので、若手や新人を発掘し、彼らの才能を伸ばすべく力をつくし、専属契約を結んだ。こうすれば、将来、その新人が人気作家になったあかつきにも、ずっと「ジャンプ」だけで仕事をしてくれる。つまり、「ジャンプ」は新人作家のエージェントとなり、契約を結び、売り出しに力を入れたのだ。

そのうえ、「ジャンプ」には強い編集ポリシーがあった。これはいまでも続いている。まず編集部は、読者アンケートをおこない、次の三つの質問をした。1・最も心が熱くなる言葉は何ですか？　2・最も大事だと思うことは何ですか？　3・最もしあわせだと思えることは何ですか？　アンケートの結果は、1・友情、2・努力、3・勝利、だった。この三つがそのまま雑誌の編集ポリシーとなった。マンガのストーリーの選定にも、すべてこのポリシーがはたらいている。冒険マンガであれギャグマンガであれ、それは変わらない。後藤広喜編集長は、1990年6月12日の「アエラ」誌上で、次のように語っている。「人権は平等だが、能力は平等ではないことを子供は知っている。十人の子供がいれば、そのうち一人は勉強、スポーツ両面のエリート、もう一人は全くどちらにも無関心、そして残り八人は勉強、スポーツともにできるようになりたい、という向上心をもっている。ジャンプはそういう子供たちを読者にしている。三つの言葉は読者の健全で前向きな姿勢を示している。少年ジャンプには敗北の美学はない。勝つまで闘う」

それが、結果的に大成功となった。ヒット作品がぞくぞくと生まれた。「Ｄｒ・スランプ」「キャッツ♥アイ」「キン肉マン」「ＳＬＡＭ　ＤＵＮＫ」「ＤＲＡＧＯＮ　ＢＡＬＬ」――どれも、何年にもわたって連載され、国民的人気を得て、何百万ドルもの利益をもたらしたヒット作だ。だが、「ジャンプ」の定価はわずか190円。雑誌売り上げだけではそんなに多くの利益は見込めないはずだ。莫大な儲けは、連載マンガの単行本、アニメの権利料、キャラクターグッズのライセンス料、といったものから生まれる。

「ジャンプ」の連載マンガの内容は幅広い。学園ラブコメディ、ＳＦバイオレンスアクション、バスケットボールもの、野球

コメディ、サッカーもの、ファンタジーとギャグをまぜこぜにしたもの、などいろいろだ。少年雑誌だというやむにやまれぬ使命感からか、ときには、マンガ雑誌としては致命的な題材すなわち、「教育もの」さえ載ったことがある。１９９０年代はじめごろ、ノーベル賞受賞の世界の科学者たちを扱ったマンガが載ったことがあったのだ。

マンガのジャンルがさまざまなため、読者の年齢層も趣味もさまざまだ。だが「ジャンプ」には毎号必ず読者アンケートがついていて、好きなマンガ、マンガ家、キャラクターを答えさせるようになっている。かりに、ある連載マンガが10週連続で不人気だと、たいていはまもなく連載終了となる。だが人気があれば、えんえんと連載がつづく。秋本治の大人気マンガ「こちら葛飾区亀有公園前派出所」は、庶民的なおまわりさんが主人公のコメディものだが、連載開始は１９７６年。１９９５年末にはなんと第１０００話にもなり、単行本も92巻に達した。ページ数にして1万8千ページをこえる。

だが１９９５年、マンガ業界は、「ジャンプがついに王座からすべりおちた」といううわさでもちきりだった。ライバル誌「少年マガジン」が部数をのばす一方、8月に発売された「ジャンプ」特別号の公称売り上げ部数が伸び悩んだのだ。こんなことはここ数年来、初めてだった。「ＤＲＡＧＯＮ　ＢＡＬＬ」などの人気マンガがすでに連載終了していたためもあるだろう。ライバル誌の編集部では、「実売数は、かつての６３０万部から５５０万部にまで落ちたらしい」といううわさがささやかれた。「ジャンプ」は巻き返しをはかり、定価を２００円から１９０円に下げるという手段に打って出た。だが、結果は、予想を裏切った。――そもそも、永久に部数が増えつづける雑誌などというものが存在するだろうか？

よい方法論をみつけたら、あくまでもそれを貫きとおすことがコツだ。いま、「週刊少年ジャンプ」には、兄弟誌がいくつもある。隔週刊でより年齢層の高い男性読者をターゲットとする「ヤングジャンプ」、若いビジネスマン対象の隔週刊誌「ビジネスジャンプ」、ヤングアダルトが対象の隔週刊誌「スーパージャンプ」、それに「月刊ジャンプ」。この雑誌は６５０ページもある分厚さで、ＮＢＡ公認のマジック・ジョンソンとロサンゼルス・レイカーズを題材とする連載マンガが看板だ。そのほか、ゲームのファンを対象とする「Ｖジャンプ」という雑誌も出ている。こんなにも日本の青少年をマンガ漬けにした罪ほろぼしというわけでもないだろうが、１９９１年、集英社は「ジャンプノベルズ」というシリーズを開始した。年二回発行のマンガ雑誌スタイルの出版物で、マンガっぽいストーリーをマンガ家のイラスト入りで小説に仕立てあげたものだ。

なかよし

メディア・ミックス

マンガ雑誌を出すのは、ビジネスとしては賭けに近い。利益は少なく、競争は熾烈で、生き残りのためにはたえずイノベーションを強いられる。子供向けの分厚いマンガ雑誌では、特にこれが顕著だ。小学生および中学生の女子を対象とする月刊「なかよし」は、生き残り手段として、「メディア・ミックス」戦略を駆使している。

「なかよし」は、少女向けマンガ雑誌としては日本でも最も古く、1954年創刊された。出版元は、最大手出版社のひとつ講談社。内容は、連載小説、読み物記事、イラストなどだったが、戦後まもなくのマンガブームを受けてすぐに内容一新し、オールマンガ雑誌となった。1995年現在、定価400円、連載マンガ、読み切りマンガあわせて12本ないし15本が載っている。ファンタジーアドベンチャーもの、ロマンス、ギャグものなど題材はバラエティに富む。長期にわたって連載される人気作品もあり、たとえば手塚治虫「リボンの騎士」、いがらしゆみこ「キャンディ♡キャンディ」などがそうだ。90年代半ばの大ヒット作としては、武内直子「美少女戦士セーラームーン」（以下、「セーラームーン」）がある。雑誌の発行部数には浮き沈みがあるものの、1995年現在、ひと月平均で公称200万部近いという。

入江祥夫編集長は、1990年、34歳の若さで編集長に就任した。語り口こそソフトだが、ビジョンは戦闘的だ。就任早々、それまでの「なかよし」が、あまりにもラブロマンスものばかりを載せすぎ、マンガのもつ真のパワーを出しきっていないと判断した入江は、ファンタジーものに力を入れる方針を打ち出した。「セーラームーン」はその一例で、前世で戦士だったことのある5人の少女の物語だ。入江編集長の最終目標は、「なかよし」を少女マンガ誌の中で最高に売れる雑誌にすることで、そのためには現在トップのライバル誌「りぼん」を追い抜くことだという。

入江編集長が語ってくれたところによると、「うちの雑誌の『メディア・ミックス』は、テレビアニメ、キャラクターグッズ、イベントなど、ありとあらゆるものと連携することなんですよ。いままでのやりかただと、マンガが雑誌に連載されてかなりたってからやっとテレビアニメ化され、そのあとでようやくキャラクターグッズになる。しかし、うちの雑誌はちがいます。『セーラームーン』の場合、まず連載前に、一年もかけてじっくり編集会議をやり、ストーリーをだいたい決めた。そのあと連載が

始まったわけです。同時進行でメディア戦略をおこなった。だから第二話が雑誌に載ってすぐ、テレビアニメシリーズがスタートしたわけです。アニメとキャラクターグッズというのは、そもそも生産スケジュールがぜんぜんちがう。テレビアニメ製作に必要な期間は三か月か四か月程度だが、グッズ生産のほうは半年かかる。だからわれわれはまえもってよくよくスケジュールを調整し、じゅうぶん気をつけてメディア・ミックス戦略をおこなったのです」。

少女マンガ雑誌の売れ行きが最もよいのは、2月号（新年）、4月号（新学年）、9月号（夏休み）だ。だから「セーラームーン」は、これらの号では特にストーリーの山場がくるようになっている。たとえば新たなキャラクターや戦士が登場するとか、あっと驚くような新事実があきらかになるとか、だ。テレビアニメのほうも、雑誌よりストーリーが遅れることわずかひと月かふた月程度にとどまるようになっている。アニメのほうが雑誌を追い越してしまわないよう、よくよく注意がなされているのはもちろんだ。キャラクターグッズ発売も連携しておこなわれ、夏休みとクリスマスには、特に力の入った商品が出る。

入江編集長は、さらにシェアを拡大すべく、ほかの戦略も使っている。たとえば「同人誌」だ。同人誌はアマチュアの巨大マーケットだが、商業的分野ではたいしたうまみはないだろうというのが、いままでの商業誌業界の見方だった。だが、１９９５年、「なかよし」最大の人気連載マンガのひとつ「魔法騎士レイアース」の作者ＣＬＡＭＰは、四人の同人誌作家の合同ペンネームなのだ。四人とも、熱狂的な追っかけファンをもつ女性作家たちだ。「うちの雑誌がＣＬＡＭＰを起用したのは、雑誌業界ではすごい衝撃でしたね。でも、あれは大成功でした」。

「メディア・ミックス」以外の、もっと伝統的な戦略ももちろん使われている。たとえば、「なかよし」には、毎号かならず付録がつく。盛りだくさんな付録のために、ただでさえ分厚い雑誌がいっそう豪華に見える。１９９４年６月号の付録は、「セーラームーン」のキャラクターつきバッグ、「魔法騎士レイアース」のキャラクターがついたダンボール製の手提げボック

「なかよし」1994年6月号
＜創刊：1954年＞　　©1994　講談社

ス、ボードゲーム、ビニール製の傘カバー、それに「父の日」のプレゼントを入れるためのかわいいビニール袋。さらに、雑誌についているプレゼント券を編集部あてに送ると、ほかにはないようなかわいいプレゼントがもらえる。ただし、連続二か月分の券を送らないといけない決まりになっているので、読者は毎号、「なかよし」を買うことになるという仕組みだ。こうすれば、「回し読み」という永遠の大問題（ただし出版社側にとってのみ）を避けることができる。入江編集長が会心の表情で語るには、「プレゼントをもらいたいと思えば、かりに姉妹であっても、それぞれ別々にうちの雑誌を買わないといけないわけです。プレゼントが70万個も出たことも何度かありますよ」。

「メディア・ミックス」戦略の成果は、いまのところ上々だ。1992年から1993年にかけて、「なかよし」の発行部数は、100万部ものびた。1995年末には、「セーラームーン」の単行本（13巻）が一巻あたり100万部ちかい売れ行きをみせている。「セーラームーン」のアニメ版をもとにした単行本のシリーズ（20巻）もあり、こちらも30万部出ている。さらに「セーラームーン」のゲームも10種類出ており、売れ行きはそれぞれ20万ないし30万本。最近の5年間で、「セーラームーン」のキャラクターグッズの総収入額は、全部で3千億円にものぼる。さらに、1995年末までに、このマンガの単行本およびアニメが輸出された国は23か国以上にもなる。中国、ブラジル、メキシコ、オーストラリア、ヨーロッパのほとんど全地域、米国、カナダなどだ。まさに全地球的なマーケットが洋々と広がっている。

成功のあかしは、そのほかにもある。「なかよし」のページ数は448ページプラスアルファだが、広告ページがほとんどないのだ。キャラクターグッズ、模造ジュエリー、生理用品などの広告がごくわずかに入っているだけだ。つまり、この雑誌の儲けはほとんど全部、売り上げからきており、広告収入には頼っていない。入江編集長いわく、「定価400円では、一冊あたりの儲けはごくわずかです。だが、さいわいなことに売り上げがひじょうに好調で、ほとんど毎号、90パーセント以上を売り切っています。98パーセントを達成したこともあるしね」

マンガ雑誌の飽和状態のなか、月刊少女マンガ雑誌界のトップにのぼりつめるべく、入江編集長の努力はつづく。「最近、うちの雑誌のテレビ広告をはじめたんです。発売日を読者に広く知らせるためと、もうひとつ、メディア・ミックス戦略をさらに広げるためにね」。

ビッグコミックそのほか

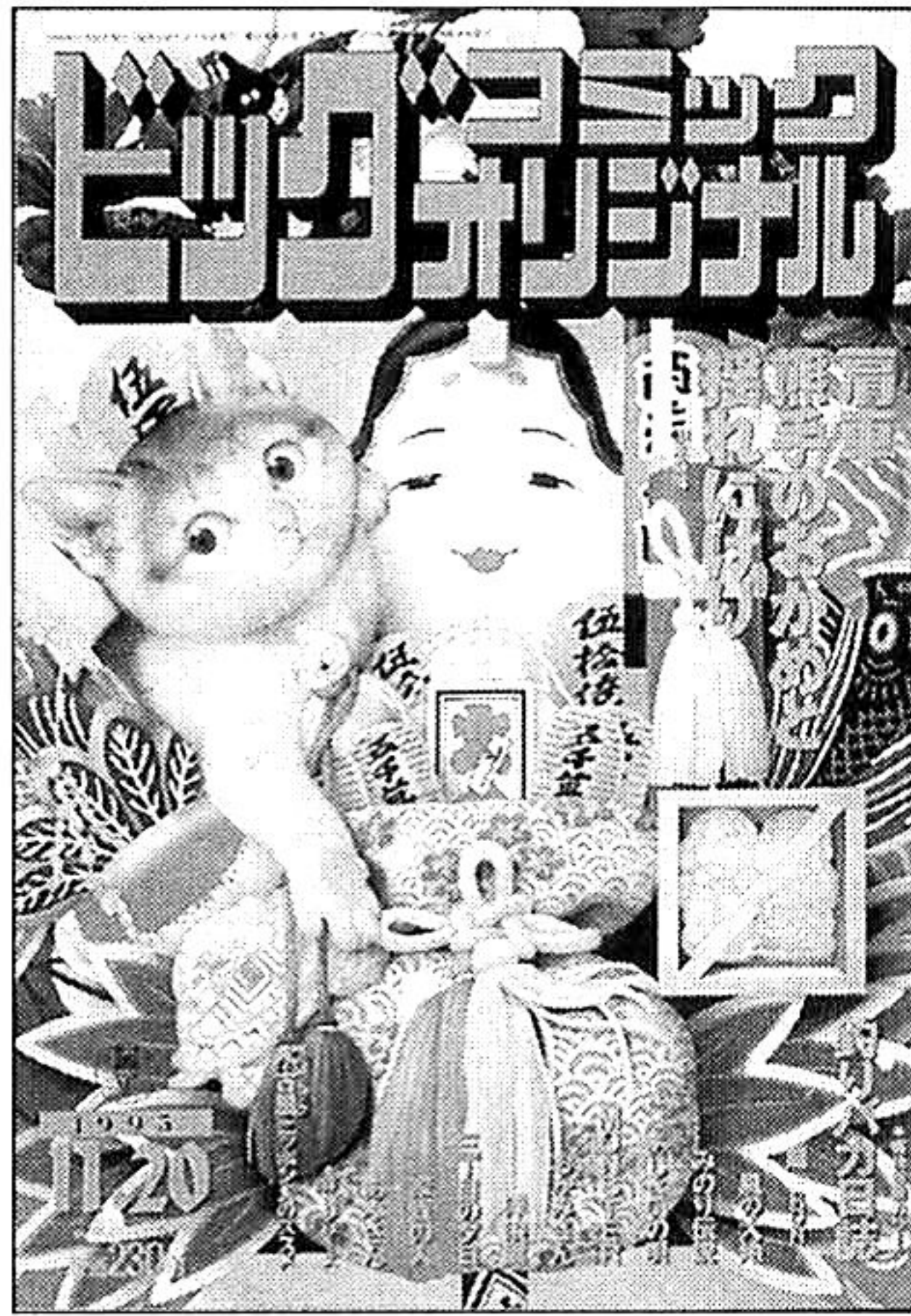
「マンガ」か「コミック」か

日本のマンガ雑誌は、普通4タイプに分けられる。「少年もの」「少女もの」「レディース」「成人もの（もっぱら男性用のエロティックマンガを指す）」「青年もの」だ。「青年」というと若そうにきこえるが、実際はあいまいな言葉で、下は15歳から上は40歳くらいまでと、幅広い年齢層の男子を指す。だが、マンガ雑誌の読者を指す言葉としては、きわめてよく使われている。「青年マンガ誌」とよばれる雑誌は20種類ほどあり、そのなかでも人気の高いのが、「ビッグ～」というタイトルを冠する雑誌群で、いずれも良質の作品を載せている。発行元は大出版社小学館。広い年齢層にアピールするようにつくられており、現在は次の五種類。「ビッグコミック」「ビッグコミックオリジナル」「ビッグコミックスピリッツ」「ビッグコミックスペリオール」「ビッグゴールド」。

マンガ雑誌界では一般に、月刊誌の売れ行きが好調だと隔週刊に移行し、やがて週刊となる。読者をふやすためだ。だが、小学館は、「ビッグ～」に関しては、読者の年齢層にあわせてそれぞれちがう雑誌をつくり、それぞれの年齢層の読者をふやす方針をとっている。この戦略がみごとにあたり、マンガ雑誌が陥りがちな問題点を避けることができた。すなわち、読者の年齢があがるにつれて、雑誌の内容も変えていくか、または新しい雑誌をつくらなくてはならないか、という二者択一をせまられないですむのだ。では、「ビッグ」ファミリーをひとつずつ見ていこう。

ビッグコミック

ファミリーの家長ともいうべき雑誌。大マンガ家たちの連載作品を載せている。長期連載の人気作としては、まず、さいとう・たかをの「ゴルゴ13」。ねらった獲物は絶対にのがさない、禅僧のようにストイックなプロの殺し屋の話だ。石ノ森章太郎「ホテル」。ホテルマンの内幕を題材にした作品だ。黒鉄ヒロシのギャグマンガ「赤兵衛」。だが、セックスや悪ふざけのマンガを期待してはいけない。この雑誌は基本的に「マジメ」で、作家はたいてい50歳以上の男性だし、読者も30歳以上の、マンガ好きとはいえ比較的高い年齢層の男性が多い。「ゴルゴ13」などは25年以上にわたって連載されている。広告ページは少ない。広

「ビッグコミック」1995年５月25日号
＜創刊：1968年＞
Ⓒ1995 小学館　表紙イラスト／日暮修一

「ビッグコミックオリジナル」1995年11月20日号　＜創刊：1972年＞
Ⓒ1995 小学館　表紙イラスト／村松誠

告内容はおもに、車、結婚サービス業、栄養ドリンク、ヘアトニック、男性用かつら、などだ。

ビッグコミックオリジナル

「ビッグコミック」の兄弟誌。読者層も似ている。長期連載の人気マンガが多く、年齢の高い大マンガ家が描いているというのも共通点だ。たとえば藤子不二雄Ⓐ、小島功、ジョージ秋山など。１９９３年、最も人気の高かった作品の一つ、勝鹿北星と浦島直樹「ＭＡＳＴＥＲキートン」の主人公は、フォークランド戦争に参加したことのある日英混血の元軍人で、いまは考古学の研究者および保険調査員をやっているという設定だ。この雑誌も「ビッグコミック」同様、広告があまりない。両誌の相違点としてはせいぜい、「ビッグコミック」が店頭に出ていない週に、入れ替わりに「ビッグコミックオリジナル」が出る、ということくらいだろうか。そのほか、「ビッグコミックオリジナル」の表紙は、毎号かならず、エアブラシで描いたかわいい動物のイラスト、「ビッグコミック」のほうは有名人の似顔絵（頭がやたらに大きい）という最大の違いがある。

ビッグコミックスピリッツ

「ビッグコミック」「ビッグコミックオリジナル」は隔週刊だが、こちらは週刊誌だ。ターゲットとする読者は、20歳代前半の若いサラリーマン。マンガもそれを反映して、スポーツもの、ギャグもの、恋愛ものが多い。ページをあけると、まず眼にとびこんでくることが多いのは、水着姿のきれいな若い女性のグラビアだ。男の料理というブームをねらった人気マンガ「美味しんぼ」が連載されているのもこの雑誌だ。米国のコミック雑誌には、

タバコやウイスキーの広告は出ていないが、この雑誌には載っている。1993年6月、雑誌「アエラ」の記事によると、「マンガの性描写の規制が強まるなか、方針がさだまっていないため、青年マンガ雑誌がその影響をこうむっている」という。「ビッグコミックスピリッツ」もその影響を大きく受けた。この雑誌の読者像の典型は、「20歳代の会社員すなわち『サラリーマン』で、金融関係の会社でシステムエンジニアをやっており、ラーメン屋でラーメンをすすり、結婚サービス業の広告を真剣にながめている」。表紙は、毎号かならず、野菜ないし果物の頭をしたキャラクターのイラストときまっている。

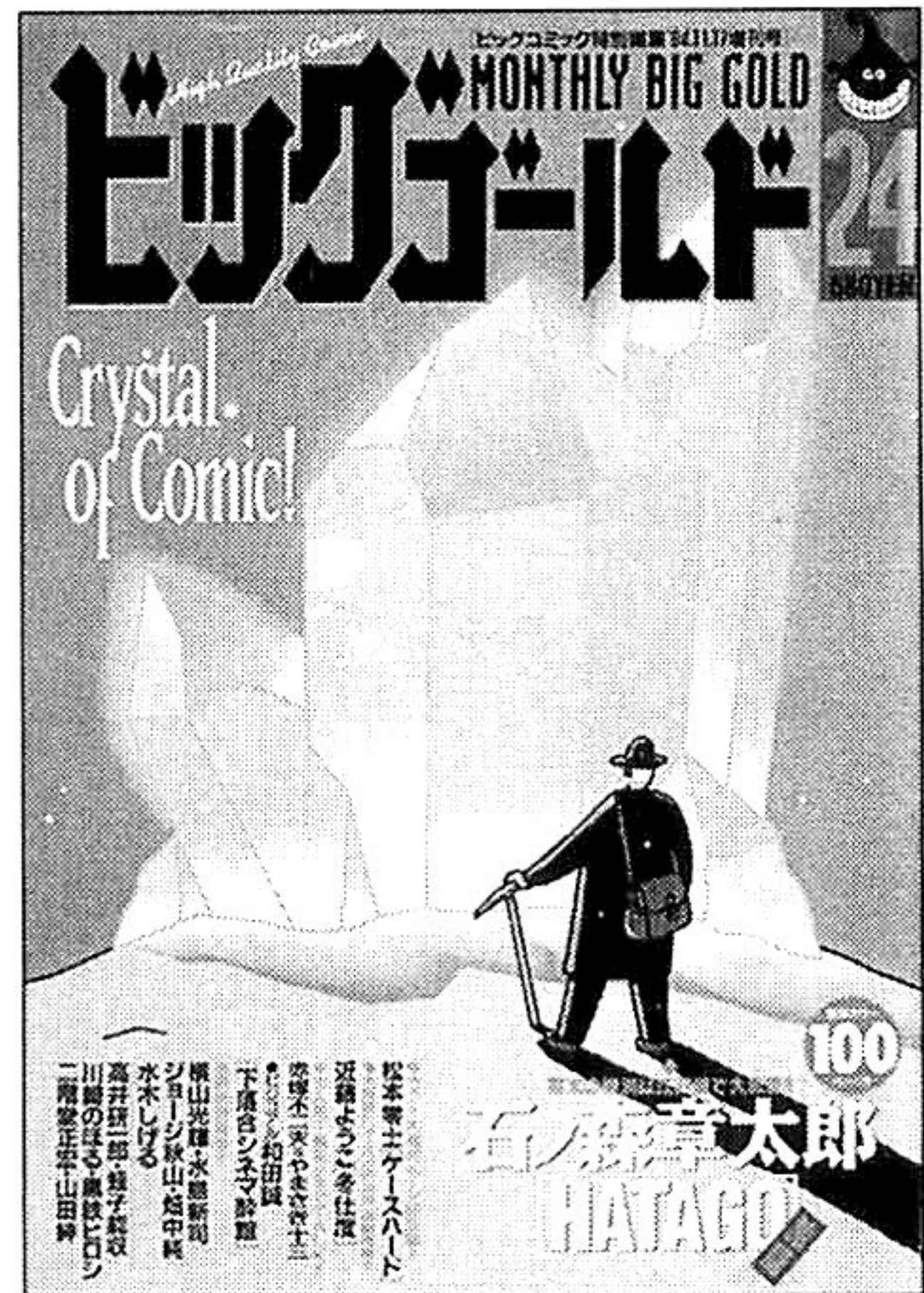
「ビッグコミックスピリッツ」
1995年11月20日号＜創刊：1980年＞
Ⓒ1995 小学館
表紙イラスト／佐久間良一

「ビッグコミックスペリオール」
1995年11月15日号＜創刊：1987年＞
Ⓒ1995 小学館
表紙イラスト／桶あきら

ビッグコミックスペリオール

「ビッグコミック」「ビッグコミックオリジナル」「ビッグコミックスピリッツ」がねらう読者層のどれにもあてはまらないのは、25歳から30歳の層だ。これを埋めるのが「ビッグコミックスペリオール」。90年代前半のヒット作としては、史村翔・作、池上遼一・画の「サンクチュアリ」がある。ヤクザと政治家を題材とするエキサイティングな物語だ。そのほかテリー山本のコメディマンガ「バウ」。数年前のバドワイザーのマスコットに似たおかしな犬が主人公のマンガだ（なお、「サンクチュアリ」英語版は、サンフランシスコにある小学館の子会社、ビズからも発売されている）。

ビッグゴールド

「ビッグ」ファミリーでは最も新参者のこの雑誌は、大きさ、値段、内容の洗練度、どれをとっても最も大きい。ほかの四種がみな、中とじ式ページでホッチキス止め製本なのに対し、これだけが平とじで、糊付けだ。作家の顔ぶれも、いまやマンガ界の神話となりつつあるようなビッグネームばかりが並び、女性作家も

「ビッグゴールド」1994年11月17日号
＜創刊：1992年＞
ⓒ1994 小学館
表紙イラスト／たむらしげる

いる。横山光輝、松本零士、牧美也子（松本零士夫人）、水木しげる、里中満智子など。いずれも、70年代前半のマンガの黄金時代を築いた創造力あるマンガ家たちだ。ビッグゴールド編集者によれば、「読者の年齢層は20代から40代後半までで、会社員45パーセント、公務員12パーセント、主婦11パーセント、学生6パーセント。女性は全体の20パーセントで、青年マンガ誌としては珍しく女性の比率がひじょうに高い。マンガを子供の頃から読んでいるし、これからも読み続けるつもりだという読者が多い」。

このように「ビッグゴールド」は従来の青年マンガ誌から大きくはみだした読者層をもとりこんでいる。その点、多くのマンガ出版社がよだれをたらしそうなおいしい理想のマンガ雑誌像を暗示している。出生率が低下しているからには、日本はいずれ、世界でも最も年寄りの多い国となるだろう。そう遠くない将来、金と暇のある「シルバー層（日本ではこう呼ばれる）」の人口が増え、シルバー向けのマンガ雑誌が売れるだろう。「ビッグゴールド」の表紙イラストは、抒情的でおちついたヨーロッパ風のイメージがあり、シルバー向けだ。このイラストを描いているのはたむらしげる。有名なイラストレーター兼マンガ家だ（マッキントッシュを使って描くマンガ家のさきがけでもある）。

週刊モーニング

午前のマンガ、午後のマンガ

マンガ雑誌は浮き沈みが激しい。読者はきまぐれだし、競争が熾烈だからだ。だがここに、つねに好調を保ちつづけている雑誌がある。講談社の「週刊モーニング」だ。１９８２年創刊以来ずっと、マンガ雑誌界できわだった位置を守りつづけている。

「週刊モーニング」は、発行部数およそ１３０万部。一見したところ、青年マンガ誌の典型だ。載っている広告を見ただけでも、若い男性向けだとすぐわかる。といっても広告ページはあまりないのだが、たとえば車、タバコ、ビール、ＣＤ、ボディビ

ル用品、抜け毛防止用ヘアケア用品、それにときとして、身体の脱毛用製品の広告などもある（男性でも、お肌つるつる、というのがいまの流行だ）。マンガのフキダシ内のセリフには、もちろんルビはない。だが、「週刊モーニング」がほかの青年誌と一線を画しているのは、この雑誌は「マジメ」だという点だろう。ポルノビデオの広告はいっさい出ていないし、エロや暴力シーンも少ない。

日本のマンガ雑誌には、みなそれぞれ、はっきりとした編集ポリシーがある。たとえば、人気雑誌「少年ジャンプ」のポリシーは「友情」「努力」「勝利」だ。だが「週刊モーニング」にはそれがない。栗原良幸編集長によれば、「編集ポリシーといえるものは、１９８２年の創刊以来、表紙に書いてある言葉ですよ。『読むと元気になる』です」。栗原編集長はこれをいつも英語で「マンガ・エネルギー」と言い換えることにしているという。

ポリシーが漠然としているため、いきおい、この雑誌のマンガ群は、題材もスタイルもほかの雑誌に比べてきわめてバラエティに富んだものとなる。毎週、17本ないし18本のマンガ（連載および読み切り）のほか、短いギャグマンガも載っている。ひじょうに有名な作品もいくつかある。たとえば弘兼憲史の、高い人気を誇る「課長島耕作」（ちなみに、「ワシントン・ポスト」紙の東京特派員、T・R・リード氏がこのマンガの愛読者なので、米国のマスコミにもとりあげられた。日本で映画化もされた）。そしてかわぐちかいじの長期連載作品「沈黙の艦隊」。米国海軍を苦しめる日本の潜水艦という、物議をかもしそうなテーマであり、実際マスコミや政治家の間で議論の的になったマンガだ。そのほか、うえやまとち「クッキングパパ」。料理大好きで家族のためにはりきってキッチンに立つ男性を描いたほのぼのマンガで、毎回、料理の作り方が紹介されている。この作品の単行本は40巻に達し、テレビアニメになって毎週放映されたこともある。

90年代初頭、「週刊モーニング」には、スポーツものも載っていた。たとえばベテラン作家守村大のボクシ

「週刊モーニング」1994年1月7・13日合併号
＜創刊：1982年＞　　ⓒ1994　講談社

「アフタヌーン」1996年1月号
＜創刊：1987年＞　©1996　講談社

ングマンガ「あいしてる」、さだやす圭の相撲冒険ドラマ「ああ播磨灘」、GUY・JEANS作、ヒラマツ・ミノル画の野球マンガ「REGGIE」。この作品は、米国メジャーリーグの黒人選手が、「ジェントルメン」なる名前の日本のプロ野球チームに入団し、日本の野球システムに慣れるべく苦労する過程を描いた楽しいマンガだ。ハリウッド映画「ミスター・ベースボール」と似たような話だが、「REGGIE」のほうが先であり、半ばリアルで半ばデフォルメされたその描き方は、完全に「REGGIE」独自のものだ。

そのほか、もっと個性的な作品も連載されている。90年代前半の作品としては、尾瀬あきらのノスタルジックなマンガ「ぼくの村の話」（成田空港が千葉県に建設されるさいの、学生、農民、警官の激突を描いたドラマ）、田中政志「ゴン」（ぜんぜんセリフなしの不思議なマンガ。哺乳類動物の中で生き抜く恐竜の赤ん坊の話で、セリフがないという点からいって、海外輸出用には最適だ。ベルギーの出版社「カスターマン」から、単行本として出版されている）、マンガ賞に輝く青木雄二「ナニワ金融道」（大阪でサラ金の取りたてをやる男たちの話。細部までよく描きこまれており、セリフは全部大阪弁）。

このように「週刊モーニング」は、オリジナリティあふれる作品が多いという点でライバル誌とは一線を画しているが、外国人作家の起用が多いという点でも他誌と異なっている。戦後、日本のマンガはスタイルの点で米国のコミックスやアニメから大きな影響を受けたが、マンガの市場そのものは、他の商品のマーケットと同じで、完全に閉鎖されているとはいわないまでも、外国の作品が日本に入りこむのは実際上はむずかしい。「スパイダーマン」「スーパーマン」などの米国コミックスが日本に紹介されたことがあるが、ほとんど失敗した。

だが「週刊モーニング」編集部は、読者の保守的な趣味に媚びることなく、外国人原作者やマンガ家を広く募集した。カリフォルニアの地方新聞に「日本のマンガ雑誌の原作者およびマンガ家を求む」との広告を出したりもしている。編集部によれば、

いままでに「週刊モーニング」で採用した外国人作家の出身国は、米国、カナダ、英国、フランス、ドイツ、イタリア、スペイン、チェコ、台湾、中国、韓国。最も多いのはフランス、スペイン、米国だが、最も読者の人気を得た作家は、台湾と韓国だという。たとえば台湾のマンガ家鄭問（チェン・ウェン）の作品は、今までに単行本3巻になっている。判型もほかの単行本より大きく、値段も高いのに、すでに20万部も出た。外国人作家にとって苦労の種となっているのは、日本のマンガのストーリー展開の方法を守りつつ、右から左へと描かなくてはならないことだ（英米のコミック・ブックは左から右）。もっとも外国人作家といっても、マンガ家ではなくて原作者の場合は、それは関係ないが。米国人作家ロバート・ホワイティングは、日本の野球に関するすぐれた著作を書いているほか、日米の文化の違いをテーマにした著書もある（「菊とバット」など）が、他方、人気野球マンガ「ＲＥＧＧＩＥ」の原作者でもある。マンガ界でのペンネームは「ＧＵＹ・ＪＥＡＮＳ」だが、これは「外人」をもじったものだ。

ほかのマンガ雑誌同様、「週刊モーニング」も読者アンケートをとり、人気作品の調査をしている。そのほか、24時間オンラインのファックスで、読者の意見や情報を収集している。読者の意見は、雑誌のなかのコーナーや、マンガページの横の細長い余白に掲載されている。好きなマンガの主人公へあてたファンレターといったものが大多数だ。よい意見を寄せた読者は、運がよければ読者プレゼントをもらえる。

編集部側は自信まんまんの作品でも、読者には不人気、という場合もある。そういう場合、そのマンガは姉妹誌「月刊アフタヌーン」に移されることもある。「アフタヌーン」は「モーニング」に似ているが、読者層はやや若い。定価５００円で１００0ページもあり、それだけに読者も元気がいい。雑誌の重さは1キロを越える。

竹書房の麻雀マンガ

真剣なプレイヤーのために

個人的には、麻雀はやらない。麻雀には欠かせないふたつのもの、タバコと夜更かしが大嫌いだからだ。だが、日本の友だちがわいわい集まって麻雀を楽しんでいるのをみると、仲間はずれにされたような気分になる。日本の学生やサラリーマンの生活

「別冊近代麻雀」1995年12月号
<創刊：1979年>
Ⓒ1995　竹書房

「近代麻雀オリジナル」1995年11月13日号
< 創刊：1977年>
Ⓒ1995　竹書房

には、麻雀は必需品だし、「男のつきあい」を深めてくれるものなのは確かだ。だがさいわい、もうもうたるタバコの煙を吸わされたり、夜更かしで赤い目になったりしなくても、手軽に麻雀気分を味わう方法がある。竹書房から出ている麻雀マンガを読めばいいのだ。

竹書房は1972年、月刊誌「近代麻雀」をひっさげて出版界に参入した会社だ。この雑誌は純粋に麻雀指南用のテキストだったが、数年後、頭のいい編集部は方針を変え、日本初の麻雀マンガ雑誌に衣更えさせて、タイトルも「近代麻雀オリジナル」と変えた。いまでも、この雑誌は、同社の麻雀マンガ雑誌（三種類ある）としてつづいている。他の二種は、「別冊近代麻雀（通称「ベッキン」）」「近代麻雀ゴールド」だ。公称発行部数は、どれもひと月あたり18万部から20万部という。

三誌とも、外見はよく似ている。「近代麻雀」という太い漢字のロゴが躍っている表紙。その表紙に描かれた、ハンサムだが真剣な顔付きの男が勝ち麻雀の牌をにぎっているイラスト。中を開けると、連載マンガと読み切りマンガが何本も載っている。コメディ、恋愛もの、SFと題材こそいろいろだが、すべて、ハラハラドキドキの麻雀のシーンが決め手になるという点では同じだ。麻雀に関する中身の濃い情報や、特集記事ももちろんある。

だが、よくみると、三つの雑誌には多少のちがいがあるのに気づく。まず、発行日の日付がずらしてある。第二に、「ベッキン」のタイトルロゴの漢字は、ほかの二種よりもやや今風だ。また、「ベッキン」の表紙には「ATTRACTIVE MAHJONG（魅力的な麻雀）」、「ゴールド」には「COMICS FOR MAHJONG ENTHUSIAST（麻雀ファンのためのマンガ）」、「オリジナル」には「快適ギャンブル」という文字が躍っている。編集者のひとり宮治道幸が語ってくれたところでは、「三つとも、編集部が別々な

んですよ。だから、表紙の字もちがうし、マンガ家の顔ぶれも、読者層も別々なんです。ベッキンとオリジナルは、16歳から22歳くらいの読者がメインです。ゴールドは25歳以上ですね」。

さらに宮治はこう語る。「麻雀を二、三年やれば、こんなにおもしろいゲームはない、とだれだって思いますよ。うちの雑誌の読者は、マンガより麻雀のほうが好きなんですね。だから、麻雀をより深く知るための手段として、マンガを読んでいるわけです。ベッキンは、世間の麻雀人気をもっと高めるための雑誌ですから、そのために、ほかのメディアとのタイアップも積極的にやっています。たとえば、誌上に有名人ゲストを登場させたりとかね。蛭子能収（個性的で前衛的なマンガ家でテレビスター）さんをゲストに呼んだこともあります。蛭子さんは、１９９４年6月号にマンガを描いてくれて、そのなかで実際にご自分の麻雀の腕前を披露してましたね。ゴールドは、桜井章一さん（日本のトップ麻雀プレイヤー）を強力に押し出してます。桜井さんは、昔は『裏麻雀プロ』としても有名だったんですよ」

日本では、ギャンブルは表向き、御法度となっている。合法的なギャンブルとしては、競馬、競輪、競艇があるだけだ。だが実際には、何百万人もの人々（そのなかには、勤務後の警官もいる）が、麻雀賭博を楽しんでいる。だが官憲の取り締まりの眼が容赦なく光っているので、いきおい、ほんとうの「麻雀プロ」は「ウラ」で仕事をすることになってしまうのだ。桜井氏は、長いキャリアのなか、この「裏麻雀賭博」で何百万ドルも荒稼ぎしたといわれている。いまではプロの道から引退したので、ワザや秘訣やコツを雑誌で発表することができるようになったというわけだ。「近代麻雀ゴールド」では、桜井氏はまさにヒーローであり、写真入りの記事に登場して華麗な麻雀テクニックを教えているのみか、彼の体験をもとにしたマンガまで載っているほどだ。竹書房は、桜井氏の生活をもとにしたビデオをつくり、雑誌で華々しく宣伝している。

麻雀ファンのほとんどは男性だが、麻雀マンガ雑誌の読者も男性が多い。それは、マンガそのものより、雑誌に載っている広告を見るとわかる。率直にして単純、かつセックスを露骨に出している。雀荘の広告も少しあるが、大部分は、オナニーの幻想を商売にするテレクラの広告だ。裏表紙には、男性用の身体の脱毛エステの広告

「近代麻雀ゴールド」1995年12月号
＜創刊：1988年＞
©1995　竹書房

が出ている。いま流行の「すべすべした、きれいな肌」になりたいという男性向けだ。
　だが、女性読者人口もしだいに増えている。宮治編集者の説だと、この現象は、「ひとつには、片山まさゆきさんの連載ギャグマンガ『スーパーヅガン』がヒットしたからだと思います。深夜テレビのアニメになったため、女性ファンがすごく増えたんですよ。それに、1994年から1995年の『ゴールド』最大の人気マンガ家は女性で、西原理恵子さんです。短いギャグマンガエッセイを連載しているんですが、それの単行本が、うちの会社のベストセラーです。『オリジナル』も『ベッキン』も女性ファンの拡大にすごく積極的で、女性の麻雀トーナメントとか、麻雀を通じての男女の出会いの場とかを企画しています」
　麻雀マンガを出すというのは、きついビジネスかもしれない。文字どおり、ギャンブルだ。麻雀そのものの人気のあるなしが、雑誌の売れ行きにもろに響いてくるからだ。だが竹書房は前向きな会社なので、麻雀だけではなく、いろいろな分野に意欲を見せている。たとえば、1993年から1994年にかけて、いわゆる「ヘアヌード」出版物、つまりヌードの若い女性を満載した豪華な写真集を出した。おりしも、政府が、「陰毛を写したり描いたりした出版物はまかりならん」という従来の規制を取り払ったあとだったので、ヘアヌードものは羽がはえたように売れた。
　1980年代半ば、麻雀マンガ雑誌は10種類以上もあったのだが、その後の景気後退や企業の淘汰の結果、数が減ってしまった。1995年末現在、宮治編集者によると、「麻雀マンガ雑誌で生き残っているのは、うちの会社だけですよ。80年代末のバブル経済の時期、麻雀は貧乏くさいイメージがあって、雀荘も減ってしまったんです。でも最近は、麻雀業界も息をふきかえしましたね。雀荘そのものもイメージを変えて、ウェイターはいるわ、フリードリンクはあるわ、熱いおしぼりは出てくるわ、ですよ。うちの会社が生き残れたのは、ひとつには、能條純一さんの『哭きの竜』がすごく人気があったからだと思います。きれいな絵ですしね。能條さんはいまは小学館の『ビッグコミックスピリッツ』で、将棋マンガを描いてます」。「ビッグコミックスピリッツ」は、麻雀マンガ雑誌より、ずっと一般的な人気をもつ雑誌だ。
　麻雀マンガ雑誌は、どうしてもゲームのワザ指南にたよる部分が多い。だが、なかには、ひじょうに洗練された作品も混じっている。麻雀マンガを描くことは、作家にとっては腕をみがくためのいい試練にもなる。そのうえ、一般のマンガとはちがう世界への楽しい道案内ともなってくれるのだ。

パチンコマンガ雑誌

マンガとしての挑戦

1990年代初頭、あふれんばかりの日本のマンガ雑誌界に、またひとつ新顔が登場した。パチンコマンガ雑誌だ。

パチンコとはなんぞや？　てっとりばやく知りたい米国人読者は、ピンボールを縦にしたものを思い浮かべてくだされぱいい。あれに、ギャンブル性を少し加味したもの、それがパチンコだ。パチンコ屋の客は、機械が吐き出した銀色の玉の山を、歯ブラシなり、ライターなり、チョコレートなりの景品と交換しなくてはいけない、ということに、法律では決まっている。だが実際には、客たちはほとんど全員、店の角を曲がって、「交換所」なる場所にむかう。たいていそこは、壁に小さい穴があいているだけの場所だ。ここで、景品を現金に換えるのだ。パチンコ屋は日本中どこの町にもあり、ギンギラの外装で、チンジャラの音がうるさく、軍艦マーチをにぎやかに流している。中をのぞくと、仕事その他のストレスからのがれてきた人々がぎっしり並んですわっている。単に金儲けにきただけではなく、一種の、頭を休める現代的瞑想に参加しているというべきだろう。パチンコは、いまや日本で最も人気があり、庶民的な娯楽だ。1994年、パチンコ業界に落ちた金の総額はなんと30兆円。スイスの国民総生産より多い。これに比べれば、日本のほとんどの産業（マンガ業界も含めて）は小粒にみえてしまう。

パチンコマンガそのものは、以前から存在した。1971年、牛次郎およびビッグ錠が、いまや古典となったパチンコマンガ「釘師サブやん」を発表している。パチンコ屋で「釘」直しに従事している若者が主人公で、この若者は、釘をこっそり変えてしまう「パチプロ」とたえず戦っている。しかし、一冊まるごとパチンコマンガ、という雑誌があらわれたのは、1991年ごろだ。初めてパチンコマンガ雑誌を世に出した人物と目されているのは、異彩を放つ出版社、白夜書房の編集長をつとめる末井昭だ。出版界では、いまやちょっとした神話となっている有名人でもある。

白夜書房は、エロティックなマンガとエロティック写真集の出版社として名をはせている。まだヌードに対する規制がいまよりきつかった時代、末井は、企画編集した写真雑誌（少なくとも一種）に、あまりにも裸が多すぎるという理由で、警察に引っ張られた。80年代後半には、写真雑誌よりはパチンコもののほうが安全だ（ワザの紹介や情報といったもので埋まるため）という判断で、パチンコ雑誌編集に携わりはじめた。これが大当たりしたので、末井は、「もしかしたらパチンコ専門のマンガ雑誌

「漫画パチンカー」1995年11月号
＜創刊：1991年＞　©1995　白夜書房

も当たるんじゃないか」とひらめいたのだ。おりしも、パチンコが画期的な大ブームだったせいもある。だが末井が語るには、「当時、出版業界の人間はほとんど、パチンコマンガ雑誌なんてだめだと思っていた。マンガという枠内で、パチンコの話を描くのはむずかしいとみんな思っていたからね」。

パチンコの機械というのは、ギラギラの外観やピカピカのライト、大当たりの印の点滅、「チューリップ」の穴などがあって、一見生き物のようだが、実はまるで無機的な機械なのだ。四人のプレーヤーで構成されて対話の要素のある麻雀とは対照的に、パチンコは一人の人間と機械とが一対一でおこなうゲームだ。末井が語るには、「だからマンガになるようなドラマをつくろうと思えば、パチンコ機械だけではなく、そのまわりの世界をとりいれる必要がある」。

パチンコ機械のまわりの世界、それこそ奥の深い世界だ。麻雀マンガ雑誌の場合もそうだが、パチンコマンガ雑誌でも、技術のコツやワザの紹介といった記事のほか、マンガとしてはミステリー、コメディ、それにセックスマンガが載っている。だがどんなストーリーでも、中心となるのは必ずパチンコ機械とパチンコゲームだ。

末井編集長自身は、パチンコの名手というわけではない。雑誌を始める前、準備として自分でもパチンコをやり、金をたくさんつぎこむ結果になったそうだ。マスコミ雑誌「創」１９９４年10月号の、白夜書房に関する記事のなかには、次のような意味の一文がある。「会社の細かな記録によれば、末井は四か月間で、総計１７２時間半もパチンコをやったそうだ」。全部で57万6千７００円をつぎこみ、儲けはパチンコ玉にして30万7千６５０個で、現金化したら17万4千１４０円だったという。

こうして、末井編集長の采配のもと、白夜書房から二種類のパチンコマンガ雑誌が誕生した。「漫画パチンカー」「パチンカーワールド」だ。創刊は１９９１年および１９９２年。両方ともつくりはよく似ており、最初の数年は隔週刊だった。ただし発売日は両方が重ならないようになっていたので、事実上ほとんど、あわせて一冊の週刊誌と言ってもよかった（１９９５年、景気

の悪化のため、「パチンカーワールド」は月刊誌となった）。雑誌を手にとってみると、両誌とも、最初の数ページはカラーで、いろいろなパチンコ機種の写真が載っており、それぞれの機械の長所とか、専門家の語るＲＯＭ分析とか、出玉の予想のグラフなどがあわせて掲載されている。そのあとのページは、連載マンガ、読み切りマンガで、専門家によるパチンコの記事や、（読者の大半が若い男性なので）テレクラ、包茎手術（べつに珍しくもなくなっている）、幸運をよぶお守りなどの広告もある。

昔は、客はパチンコ玉を機械に入れたあと、自分の手でレバーをうまく加減して玉を出したのだが（パチンコという名称は玉が発射される擬音）、いまでは機械はハイテク化され、玉は自動的にはじきだされる仕組みになっている。こういう受け身のゲームをマンガで効果的に描き出すのはむずかしいだろうと思われるかもしれない。だが末井が語るには、「それは逆で、ハイテクの機械をマンガにするのはむずかしくはない」。たとえば１９９４年、「パチンカーワールド」に載った「ＤＩＧＩＴＡＬ　ＢＯＹ」（石原浩幸および大熊剛弘）は、若いパチンコ・テクノ・ハッカーが、コードを破壊することによって、コンピュータ化されたパチンコ機械を打ち負かそうとする話だ。

だがそれでも、パチンコマンガをつくるのはなまやさしいわざとはいえない。末井いわく「マンガ家は必ずしもパチンコにくわしいわけではないから、まちがったことを描かないように、編集側がパチンコ関係のことを教えなくてはならなかったりする。機械を描くのはつまらないという作家もいますね。でも読者の立場からすれば、機械を描きこむのは大切なことなんです。パチンコファンというのは、機械のデザインにフェティシズム的にのめりこんでいるから、マンガ家が手抜きし、機械の写真をコピーして使ったりすると、すぐに人気にひびいてきます」。

パチンコマンガ雑誌で白夜書房が成功をおさめたとわかると、「柳の下の二匹めのどじょう」をさがすマンガ業界には、すぐさま追随者がおおぜいあらわれた。

「パチンカーワールド」1995年12月2日号
＜創刊：1992年＞　ⓒ1995　白夜書房

一時は八種類も類似雑誌が出たが、１９９４年末には六種類に減った。末井いわく、「類似雑誌とちがって、うちの会社には社内だけでじゅうぶんパチンコ雑誌をつくることができるノウハウの蓄積があり、しかもマンガなしのパチンコ専門誌もあるので、そっちとタイアップもできます。そのうえうちの会社は、新しい営業ルートを開拓して成功している。セブンイレブンみたいなコンビニが日本には4万軒もあり、そこで売っているんです。本屋と違って、24時間オープンですからね」。

大手出版社は、パチンコマンガ雑誌を出版しようとはしない。末井がいうには、「パチンコ業界というのは、ヤクザとからんでいますからね」。巨大化したセックス産業もそうだが、パチンコの非合法的、賭博的な面が、法を超越した部分ではびこっている。政府がそれを黙認しているため、パチンコ業界は巨額の脱税の温床になっている。90年代半ば、警察が金の流れを規制しようとして、パチンコ機械のコンピュータ化とプリペイドカード導入をおしすすめたのだが、１９９４年「アエラ」の連載記事には、「巨大なパチンコ産業は警察と手を結びはじめている。パチンコの景品と現金化を請負っている会社が、天下りしたもと警察幹部によって運営されることが多くなっているからだ」という内容の文がある。

しかしこの問題も、パチンコマンガ雑誌にとってはまさにもってこいの題材となる。１９９４年11月27日号の「パチンカー・ワールド」には、勤務オフの日にパチンコ屋で遊ぶ女性警官と警察署長のマンガが載っていた。このふたりに、店のなじみ客と主人たち（警察権力がパチンコ業界に介入してくるのを目の敵にしている）が戦いを挑み、とうとうみごとに負かしてしまう。ふたりの警察関係者は、すっ裸にされて帰宅する、という結末になっている。

コンバットコミック

日本の戦争・軍事マンガ

世界一、マンガの盛んな国と言っていい日本だが、不振な分野がひとつだけ存在する。戦争・軍事マンガだ。第二次世界大戦では敗北を喫し、その後の占領時代には連合国側が軍事関係の出版物や芸術にきびしい検閲制度をしき、しかも米国の指導のもとにつくられた日本国憲法が「戦争放棄」を謳っている。これらの理由により、日本人の中には、「戦争を賛美するもの」に対するアレルギーが生まれた。そのささやかな「軍事マンガ」の分野で大きな存在感を示しているのが、日本出版社だ。１９８５

年以来、日本で唯一の戦争マンガ雑誌「コンバットコミック」を出し、連載マンガを単行本化してもいる。

日本出版社は、創立50年の歴史を持つ。戦前は「興亜日本社」という社名で、「戦線文庫」などの雑誌（マンガ誌ではない）を出していた。「戦線文庫」は帝国海軍の監修で、１９４２年には２００万部近い部数を誇っていた。だが戦争も終わり、連合軍の占領時代、興亜日本社は軍国主義を鼓吹したという理由で、出版業を一年近く禁じられ、１９４６年にようやく、社名を「日本社」と変えて再出発したのだ。日本の古典文学や娯楽雑誌の出版が看板だった。１９６６年には倒産の憂き目に遭ったが、同年ただちに再建され、社名は「日本出版社」に落ち着いた。マンガ出版にのりだしたのは、１９７２年ごろのことだ。

現在、日本出版社の主な出版物は、軽い娯楽小説とマンガ（雑誌および単行本）、一般書籍、それにカレンダーとなっている。マンガや書籍の60パーセントはエロティックものだ。軍事関係の出版物は10パーセントから20パーセントにとどまる。米国の会社「マーヴルコミックス」と提携して、「サイコノーツ」というコミックス本の出版もやっている。脚本は米国のものだ。

日本出版社の軍事関係出版物のうち、一枚看板といえるのが「コンバットコミック」だ。平とじで、紙質も製本も高級感をただよわせ、定価も６２０円と、マンガ雑誌にしては高い。公称発行部数は10万部ちかいという。編集者の黒沢哲哉によれば、「読者のほとんどが男性で、いわゆるコンバットマニアですね。それ以外では、銃やサバイバルゲームや『メカ』の熱狂的なファンが多いです。平均年齢はだいたい20歳前後ですが、40歳代、50歳代のファンもいます。自衛隊員が多いですね」。

「コンバットコミック」には、ほかのマンガ雑誌同様、連載、読み切りあわせて10本程度のマンガが載っている。そのほか、連載短編マンガ、編集室通信、軍事や戦争に関する記事といったラインナップだ。軍事に関する歴史的な事実にあわせて、スペシャルマンガが載ったりもする。たとえば、１９９４年7月号には、「Dデイ」の50周年記念のスペシャルマンガのほか、フィリピンのレイテ島の戦闘にちなむマンガも掲載された。レイテ島マンガの宣伝文句にはこうある。「あの超弩級戦艦『武蔵』の巨砲が吼える!!」悲劇の戦艦が、日本人の心のなかでいまだにロマンティックに生き続けていることがよくわかる。１９９５年夏の号のスペシャルマンガは、１９４５年8月14日、日本が連合軍に降伏するきっかけとなった最後の決戦を扱ったものだ。

「コンバットコミック」の人気連載マンガは、「ボム・コミックス」というシリーズ名で、単行本化されている。一冊あたりの定価は８８０円程度だ。編集者の黒沢によると、「１９９６年の春の時点で、全部で52タイトル出ています」。

雑誌のマンガも、単行本のマンガも、内容はだいたい三、四種類に分けられる。1、太平洋戦争もの。2、第二次世界大戦のときのドイツに関するもの。3、シミュレーションもの。4、パラレルワールドもの（現在ないし近未来を舞台として、過去の

「コンバットコミック」1996年1月号
＜創刊：1984年＞　Ⓒ1996　日本出版社

歴史と関連付けてつくりあげたストーリー）。

いままでにベストセラーになった作品のなかには、ペルシア湾戦争を扱ったもの（20万部）、第三次世界大戦もの、ベトナム戦争もの（10万部）がそれぞれ一冊ずつある。ベトナムものは１９８７年に発表され、同年にオリバー・ストーン監督の映画「プラトーン」が封切られたせいもあってよく売れた。「プラトーン」や「トップガン」など、戦争を扱った米国映画が当たると、戦争マンガも人気を博すという。政治的事件のあるなしも、マンガの人気に影響する。たとえば、短期間だったが、日本がカンボジアのＰＫＯ活動に関係した時期には、ＰＫＯを題材とするマンガが売れたという。

シミュレーションもののベストセラーとしては、「逆転!!太平洋戦争」がある。１９９６年末までに6万部を売り上げたこの作品は、太平洋戦争のある特定の戦闘を分析し、「もし・・・なら、どうなっていただろうか」という設定のもとに、その結果が、歴史的事実とはどんなに異なったものになったかを描いている。この作品の単行本の表紙は、戦艦大和がサンフランシスコのゴールデンゲートブリッジの下を進んでいくイラストだ。サンフランシスコ在住の私は、この表紙を見て大ショックを受けたものだ。だがページを繰ってみると、予期に反して、冷静に考え抜かれた内容だった。もし、米国が太平洋上の戦艦の戦いで日本に負け、ヨーロッパに進攻してくるソビエト軍に対してパットン将軍が暴走して攻撃をしかける、という事態になっていたら、歴史はどう変わっていただろう？　という作品だ。物語では、米国軍とソビエト軍が激突し、その結果連合国側の結束が分解し、ソビエトが日本の助けを求める。米国はついに、日本との休戦に合意する。かくしてサンフランシスコで講和条約が結ばれ、大日本帝国は平和とひきかえに、植民地の多くを手放すことを約束する。

編集者の黒沢が言うには、「シミュレーションものというのは、リアリティをもたせようと思えば、多くの知識を仕入れなくてはならない。だから、マンガとはいえ歴史的知識をたくさん織りこみ、文章を挿入したり、写真を入れたりします。うちのマ

ンガは、普通のマンガよりは、文字が三倍も多いはずです」。

シミュレーションものに関しては、日本でも海外でも、かなりの批判がある。マンガだけではなく、ゲームソフト、ボードゲーム、小説、すべてそうだ。その理由は、たいてい、日本を第二次世界大戦の覇者として描くことが多いからだ。それでもファンには人気がある。そのわけはすぐにわかる。第二次世界大戦を題材とするマンガがなかなかあらわれないのは、「日本が負けた」という歴史的事実があるからだ、ということである。読者にしてみれば、日本が負けるとわかっているマンガなど、読むのがつらい。大好きなキャラクターがぞくぞく死んでしまうからだ。つい最近までの戦争マンガが、反戦テーマでなくてもとかく悲劇的な印象になりがちだったのは、おそらくこのためだろう。日本の戦争マンガはだいたい政治的な要素を除外して描いてあるものが多いので、「戦争マンガ＝日本軍国主義の復活」、という図式にはあまりならない。おもしろいことに、日本出版社の雑誌に載っているマンガの半分以上は、外国の軍隊を題材にしているという。

「コンバットコミック」を読みながらつくづく思うのだが、武器や戦争に熱中する若者が多いということは、日本には、未曽有の平和の中で生まれ育ってきた年齢層がすでに何世代もいるということだろう。そういう若者たちは、戦争の実態に対する実感もないし、世界各地の紛争とも無縁だ。日本は銃規制が世界一きびしい国なので、若者たちは武器を身近に見ることもなく、武装闘争も知らない。その結果、かえって、武器や戦争といったものに無邪気にあこがれ、熱狂するようになるのだ。

日本出版社は、自社の戦争マンガが世間からどんな評価を受けるかについては、ひじょうに敏感だ。編集部にインタビューするにあたり、私自身、安易な決めつけ的意見を言わないようにしたので、編集者たちはほっとした表情だった。だがそれでも、社長（私は直接には会ったことがない）から届いたメッセージには、次のような意味のことが書いてあった。「わが社は決して戦争をあおるような意図をもってはいない。マンガも純粋な娯楽作品としてつくっている。戦争の実態を、極力リアルに表現できるように努力している」黒沢編集者がこう語ってくれた。「うちの会社の編集方針は、どんな戦争であっても、その当事者たちを『よい』とか『悪い』とか決めつけない、ということです」

Ｊｕｎｅ

反転の愛

欧米と日本との文化現象は、たがいに一見よく似ているようでいて、実は全く異なっていることがある。たとえば若い女性が恋愛物語に熱中する、という現象は、東西を問わずよくあることだが、日本では時にはきわめて異なった展開をすることがある。それをてっとりばやく知ろうと思えば、隔月刊誌「Ｊｕｎｅ」を読めばよい。女性読者をターゲットとするこの雑誌に載っているのは、男性同士のラブストーリーのみだ。「Ｊｕｎｅ（発音は「ジュネ」）」は、創刊１９７８年。発行元はサン出版（現、㈱マガジン・マガジン）。広範な読者層を相手とする娯楽的でエロティックな雑誌が看板の会社だ。１９９５年現在、「Ｊｕｎｅ」はページ数３００ページ、平とじでＢ５判の隔月刊誌で、内容は男同士の恋愛をテーマとするマンガおよびエッセイでうめつくされている。

この雑誌のコンセプトをつくってきたのは、現在㈱マガジン・マガジンで編集者をつとめる佐川俊彦だ。佐川は子供の頃からマンガファンで、１９７０年代、萩尾望都、竹宮恵子、大島弓子（三人とも、生年にちなんで「24年組」と通称される）といった少女マンガ家の作品に魅了された。少女のかわりに少年を主人公とし、ホモエロティックなテーマで描く作家たちだ。佐川が語るには、「しかもそのころ、ちょうど、もともと女性の多い同人誌の世界が、いわゆる『美少年もの』に向かいはじめたんです」。デビッド・ボウイやクイーンなど、ジェンダーのあいまいさを売り物にするロックスターが人気を博した時期だった。

「そこで、若い女の子向けに、ホモエロティックをテーマとする雑誌を出すことを企画したら、その企画が通ったんです。カルト的で、異端的なオーラのあるものをね。大出版社では絶対に出せないようなものを出してやるぞ、と」

「Ｊｕｎｅ」創刊号のために集められたマンガ家たちは、ほとんど全員、若い女性だった。高い原稿料をはらうのが無理なので、必然的に新人が多かった。こうして「Ｊｕｎｅ」は、読者である若い女性自身が作り出す雑誌として誕生した。

「Ｊｕｎｅ」がヒットしたので、四年後、姉妹誌「小説Ｊｕｎｅ」が創刊された。この雑誌は１９９５年現在、総ページ数２７０ページの隔月刊で、サイズは「Ｊｕｎｅ」より小さ目のＡ５判。「Ｊｕｎｅ」と交互に出ている。日本では小説よりマンガのほうが多く読まれるという風潮に反して、この雑誌は最初から最後まで小説がぎっしりだ。内容は全部男同士の恋愛もの。

「Ｊｕｎｅ」の表紙の謳い文句が「いま、危険な愛を超えて」なのに対し、「小説Ｊｕｎｅ」のほうは「いま、危険な文字にめざめて」。発行部数は、「小説Ｊｕｎｅ」のほうが多いという。佐川いわく、『小説Ｊｕｎｅ』の作家はほとんど全部女性です。しかもマンガで育った人たちばかりですね。小説といっても、文字で書かれたマンガといった感じです」。

ひとつの雑誌が大当たりした場合の出版界の定式にのっとり、１９９６年、サン出版は「Ｊｕｎｅ」ラインナップをさらに細分化した。「Ｊｕｎｅ」は大判サイズで少年の写真が満載のビジュアル雑誌となった。そのほか、男性同性愛テーマの小説とマンガを載せる「ロマンＪｕｎｅ」。これは、「Ｊｕｎｅ」より上の年齢層を読者に想定し、よりリアルなストーリーが多い。そして「小説Ｊｕｎｅ」。マンガが主の本来の「Ｊｕｎｅ」は、「Ｃｏｍｉｃ Ｊｕｎｅ」と改称された。

以上四種類の雑誌のほか、「Ｊｕｎｅテーマ」のマンガ単行本、オーディオカセット、ＣＤ、オリジナルアニメビデオも発売されている。「Ｊｕｎｅ」の定価は、カルト系の雑誌として出発したという事情を反映して、７５０円と高めだ。普通のマンガ雑誌の定価の二倍である。そのほか、熱狂的なファンのために、ハードカバーの豪華単行本にまとめた「Ｊｕｎｅ」バックナンバー全集もあり、これは通信販売のみ。定価３千５００円プラス、送料がかかるので、１セット全部（12巻で総ページ数８千４００ページ近い）買えば４万８千円にもなる。

「Ｊｕｎｅ」1995年9月号
＜創刊：1978年＞

現在、「Ｊｕｎｅ」の類似雑誌がたくさん出ており、「Ｊｕｎｅ」という言葉そのものが、「女性の読む、比較的シリアスな男性同性愛ストーリー」を指す代名詞にまでなっている。佐川はこう語る。「うちの会社の企画がどれも当たったのは、日本社会の発展によってかなり助けられてきたという面もありますね。とくに、少女マンガや女性マンガが爆発的に人気を得たこと、ゲイ・カルチャーが社会の表面に出てきたこと、女性の同人誌マーケットの拡大、それにゲイをテーマにした外国映画が女性の間でヒットしたこと、以上四点ですね。映画としては１９８４年の

英国の『アナザー・カントリー』なんかが代表です」だがまた、「Ｊｕｎｅ」的なストーリーマンガの存在は、日本文化の中に従来からある「耽美もの」というジャンルがマンガにまで拡大したという証拠でもある。「耽美もの」というのは、道徳性や真実性よりも、美の価値のほうを重んじる立場だ。その好例が、三島由紀夫の作品だ。いずれも、暗いホモエロティシズム性とフェティシズム性を帯び、美を崇拝するあまりに、逸脱や反社会性をも含んでいる。

それにしても、なぜ、女性読者がそんなにも男性同性愛の物語に熱狂するのだろうか？

佐川は答えた。「たしかにストーリーそのものは男同士の話になっています。だが、キャラクターは実際には、女性が望む男と女の理想像をミックスしたものなんですよ。男なんだけど、美しくてやさしいという点では女性に近いものがある。だがその一方、女自身が女の欠点だと思っている嫉妬深さとか、そういう短所をもっていない。それともうひとつ、女性の読者というのは、男同士の深い友情とか絆とかが存在すると思っていて、あこがれているんです。戦場で、戦友同士がたがいに相手のために死ぬ。こういうのを恋愛の一種だと見なしているんですよ、女性は。男からみれば、そういうのは『仲間意識』のひとつなんだけどね。『Ｊｕｎｅ』のキャラクターは一見、ゲイの男なんですが、じつは女性が仮装したものだと思えばいい。好きなマンガのキャラクターの仮装をした女の子といっしょですよ。あともうひとつ、なんだかんだ言っても、いまの日本社会では、やっぱり女性には社会的制約の足かせがはまっている。だから男のキャラクターのほうが、社会的にもセックスの面でも、より自由だと感じられるわけでしょう」

そして佐川が言うには、「社会が要請するのはやっぱり男女の恋愛であって、同性愛にはいろいろなタブーがいまだにつきまとっている。だからこそ、うちの雑誌の読者からみれば、同性愛のほうが、恋愛としては本物だと思えるわけです。たちはだかる障害をのりこえ、同情を集めたりつらいめにあったりして、最後には愛をまっとうとする・・・こういうストーリーこそ、『本物の恋愛』だと感じられるんですね。だから、ストーリーそのものを生み出すのは決してむずかしくはない。心中ものが人気のあった時期もありましたが、いまの読者はハッピーエンドが好きですね」。

佐川によれば、読者層は女子高校生から40代の主婦まで、幅広いという。だが男性同性愛者がこの雑誌を読むことはほとんどなく、その理由は、そもそも同性愛に対する視点がまったくちがうからだという。あくまでも女性の視点をつらぬくために、この雑誌の編集者も、マンガ家も小説家も、ほとんどが女性だ。「私がこの雑誌に長くかかわってこれた理由はただ一つ、昔から少女マンガの大ファンだからですよ」

Ｃｏｍｉｃ Ａｍｏｕｒ
解放された女性のセックスファンタジー

「レディース・コミック（略称レディコミ）」とよばれる分野が誕生したのは、１９８０年代のことだ。おとなの女性（大学生、会社員、主婦など）を読者層として想定したこれらレディコミ誌は、１９９３年には57誌にまで増え、発行部数は全部あわせれば1億2千万部をこえた。現在、衣更えして、セックス以外のテーマのマンガを主としている雑誌もある。たとえば結婚、育児、ミステリーなどだ。だが大多数はエロティックマンガ雑誌で、「レディコミ」といえば女性向けポルノの代名詞になっているほどだ。１９９４年には、多くのレディコミ誌が淘汰されて消えたが、そのなかで「Ｃｏｍｉｃ Ａｍｏｕｒ」は、業界トップの座を独走し、質も高ければ「危険度」も高い女性向けポルノマンガを載せてヒットしている。

「Ｃｏｍｉｃ Ａｍｏｕｒ（以下「Ａｍｏｕｒ」）」は、１９９０年創刊。発行元は、エロティックマンガの出版で長い実績を持つサン出版だ。現在、水野正文編集長以下、男性女性三人ずつの編集スタッフがいる。平とじの月刊雑誌で、ページ数は４０0ページプラスアルファ、定価３９０円（なんと1ページあたり1円以下だ！）。水野編集長によれば、発行部数はひと月あたり43万部と、月刊誌としてはまさに「口あんぐり」だ。

水野編集長は語る。「うちの雑誌は、われわれ編集スタッフが暗中模索しながらつくりあげてきたようなものです。男性用のエロティックマンガはすでにあった。だが、うちの雑誌はそれとはちがう。エロティックものが好きだという点では男も女もかわりない。しかし、女性は、あまりにも直接的なエロティシズムには拒絶反応を示します。たとえば男性用ポルノマンガの場合、全部で16ページ程度のマンガだと、セックスシーンは必ずでてきますが、ストーリーなんかは、あってなきがごとしです。ところが、女性用ポルノマンガはそうはいきません。心理描写とか、キャラクター同士の人間関係とか、精神的な葛藤とかが必要なんです。さもないと読者がそっぽを向いてしまう。だからうちでは、マンガ家も原作者も全部女性と決めています。男ではだめなんですね」

「日本の女性は貞淑で、性的に抑圧されている」などと考えている向きが「Ａｍｏｕｒ」を見れば、そんな幻想はいっぺんで

「Comic Amour」1994年6月号
<創刊：1990年>
Ⓒ1994　株式会社サン出版

醒めるだろう。かりにマンガが一般人のファンタジーを最もよく表しているとするなら、日本の女性は世界一、性的なファンタジーにめぐまれているということになる。レディコミ誌の多くと同じく、「Ａｍｏｕｒ」のマンガはほとんど読みきりで、連載ものはごくわずかだ。ストーリーとしては、だいたい予想できるようなものが多い。初恋もの、会社の同僚の誘惑、夫の友人と不倫する話など。だがなかには、欧米のフェミニストなら眉をひそめるようなストーリーも載っている。息子の友人をベッドに誘う母親の話、地下鉄の中で男性に「痴女」行為をする話、悪者にレイプされながらそれを楽しんでしまう女性の話、アナルセックス、そのほかありとあらゆる拷問的屈辱的なセックス・ストーリーが、これでもかこれでもかと載っている。

最も人気の高いマンガ家で原作者でもある渡辺やよいは、１９９４年6月号に「乱菊艶夜」を描いた。結婚初夜までは処女膜を守り続けようと決心した若い女性の話だ。この女性は、子供の頃同級生に犯されたという過去を持つ。完璧な性行為をされてしまったのだが、奇跡的にも、処女膜だけは無傷のまま残されたのだ。結婚初夜、彼女は、いままでにアブノーマルなセックスに慣れてしまったせいで、ノーマルなセックスなんか退屈だと思い、夫を捨ててかつての同級生と性交渉をするようになる。処女性を重んじるのなんかあほらしいというのが、たぶんこの作品の言いたいことだろう。いみじくも副題にいわく、「女の肉体に潜む闇を描く」。

女性用エロティックマンガが男性用のそれよりも心理描写を重んじているのはたしかだが、だからといってセックス場面の描写もおだやかだろうと思うのは、大きな勘違いだ。「Ａｍｏｕｒ」の作品は女性の眼から描かれているのだが（しかもよく描かれている）、セックス場面の視覚的描写はめざましいものがある。いまやなきに等しい日本のわいせつ罪すれすれのところを行っている感じだ。性器は、ややぼかされている場合もあるにしろはっきりと描かれ（陰毛が描かれている場合も多い）、しかも

性器露出シーンはひんぱんに出てくる。卑猥なセリフも頻出する。わいせつ語は、そのうちの一文字か二文字を、丸でおきかえてあらわしてあったりする（米国の新聞がわいせつ語の真ん中の文字を米印やダッシュでおきかえるのと同じ）。ほとんどのページにも、あえぎ声、息遣い、うめき声、汗、男女の体液のしたたりなどが満載されている。

「女性の視点」の強調、人間関係の描写、などの要素を除けば、「Ａｍｏｕｒ」もほかのレディコミ誌も、男性用エロティックマンガ雑誌と大差はない。１９９４年の「Ａｍｏｕｒ」のカラーグラビアの典型的なものは、カーセックスをする女性の「熱いシーン」だった。エロティックな小説、もっと感じるセックスをするためのイラスト入り手引き記事、セックスに関する読者の投書（８０年代以降、「不倫」がはやりだ）などもある。それに、最もびっくりすることに、巨大化したセックス産業に関する、女性向けの風俗レポートまで載っている。たとえば女性客相手の性感マッサージ店の記事がある。各店の業務内容がこと細かにレポートされ、エロ度、値段、それに「危険度」によって、星印でランク付けされている。なお、雑誌掲載の広告ページは、男性エロティックマンガ誌よりも多い。ダイエットプログラム、バストを大きくする薬、身体の脱毛法、アダルトビデオなどだ。マンガ雑誌では、読者アンケートが重要な役割を果たす。「Ａｍｏｕｒ」の読者アンケートの質問事項の中には、好きなマンガをたずねるだけにとどまらず、「オーラルセックスは好きですか」といったたぐいのものまである。

「Ｃｏｍｉｃ Ａｍｏｕｒ」がひじょうにヒットしたので、１９９４年、10代後半の若い読者向けに「Ｙｏｕｎｇ Ａｍｏｕｒ」という姉妹誌が創刊された。マンガ家もやや若く、若い子にマッチするような絵柄だが、雑誌そのもののつくりはＣｏｍｉｃ Ａｍｏｕｒ」によく似ている。マンガの内容はご想像どおり、「ロスト・バージンもの」が大半だ。第一刷はひと月あたり25万部刷ったという。

日本の女性は、職場で男性と同等の権利をかちとるまでには、これからも長い道程をたどらなくてはならないだろう。だがエロティックマンガの世界にかぎっていえば、すでに男と同じ権利を得ている。それがよいことなのか悪いことなのかは別にしてだが。その先頭をきって進んでいるのが、「Ｃｏｍｉｃ Ａｍｏｕｒ」なのだ。

ヤンママコミック

「格好をつけていた」若い母親のマンガ誌

日本の若い母親を悩ます難問というのをきいて、びっくりしたことがある。どれもユニークな問題ばかりだったからだが、とりわけ「公園デビュー」というのにはおどろいた。若い母親が赤ん坊をつれて、初めて近所の公園に行き、近隣の母親たちにお目見得を果たすという新しいならわしを、こう呼ぶのだという。ひじょうにストレスがたまるものだそうだ。着て行く服や話題について、母親たちはあれこれ頭を悩ませる。なぜかというと、ご近所の中流階級の母親たちの保守的な規範から、少しでもずれていたりすると、たちまち仲間はずれの憂き目にあうからだ。とくに、デビューする母親がいわゆる「ヤンママ（新しいタイプのひじょうに若い母親のこと。かつて髪を真っ赤に染めたり、とんがった服装をしたりして、つっぱっていた過去をもつ場合が多い）」だったりすると、近隣のママたちから、完全に白眼視されてしまう。そこで現在では、ほかのママたちから疎外されがちな「ヤンママ」ばかりが数百人集まったグループや、サポートグループが結成されている。

ヤンママ向けのマンガ月刊誌もできた。タイトルは「ヤンママコミック」。発行元は笠倉出版社。1994年暮れにここの編集部を訪れたときはびっくりした（と同時にうれしかった）ものだ。なにしろ、田村恵子編集長は27歳のうら若き女性だったのだ。マンガ雑誌の編集長といえば、まずは30代以上の男性と相場がきまっているのにだ。

田村編集長（「ヤンママ」なる語の発明者だそうだ）はこう語ってくれた。「三年前、出産した後、育児の本を山ほど読んだんです。でもどれもむずかしすぎて。女性向けマンガを見ても、レディコミはセックスマンガばかりでしょう。それで、子育てに関するマンガがあれば、私みたいな母親が助かるのになあ、と思ったんです」。かくして、1993年10月、新しいタイプの母親向けに、みずから母親である編集スタッフが作る雑誌「ヤンママコミック」が誕生した。「ほかのマンガ誌と違って、うちの雑誌はひじょうに現実的な体験をもとにしてます。どの母親も経験するような日常茶飯事ですね。そうすれば、自分の悩みと同じようなことをどの母親も悩んでいるんだなってわかって、安心するでしょう。読者から、『まるで自分の体験をそのまま読んでいるような気がする』っていう手紙がたくさんくるんですよ」

田村編集長に、「ヤンママ」という言葉の意味をたずねてみた。編集長いわく、この言葉には、ふたつの意味が含まれている

という。「ヤングママ」だ。そして、どっちのタイプをも読者層として想定しているという。「ヤンキー」なる言葉は最近の日本語ではおなじみだが、私はおろかにも、英語の「ヤンキー」をそのまま輸入したものだと思い込み、「積極的で少々あつかましい女の子」のことだと解釈していた。しかし編集長の解説によると、日本語のヤンキーは、英語とはあまり関係ないのだという。意味ももっと複雑だ。もともと大阪弁で、暴走族（車やオートバイで命知らずにぶっとばすのが大好きな若者を指す）に入っている女の子を指す言葉だった。ヤンキーの女の子は「格好」をつける。髪を真っ赤に染めたり、「うんこすわり」をしたり、町中でタバコをぷかぷかふかしたりする。暴走族に実際に加わっている女の子たち（別名レディースと呼ばれる）だと、神風特攻隊のパイロット風の感じと、肉体労働者風の感じをまぜこぜにした服を、パロディとあこがれの入りまじった気持ちで着ている。そういうコスチュームには、太い字でハデなスローガンなどが刺繍してある。

田村編集長は「ヤンママコミック」の前、暴走族の男の子や女の子を対象とする雑誌「チャンプロード」を編集していた。かっこいい改造車や、暴走族のユニフォームの写真、それに、「シンナーを吸いすぎるとあぶない」などの記事が載っている雑誌だ。だが、暴走族だった女の子が結婚して子供を産み、母親になると、他人には話しにくい悩みごとがつぎつぎに出てくる。こうして、もとヤンキーだった若い母親層をターゲットとして「ヤンママコミック」が生まれたのだ。

「ヤンママコミック」1995年12月号
＜創刊：1993年＞　©1995　笠倉出版社

創刊一年で、公称発行部数は12万部を超え、田村編集長は誇らしげだ。読者層も広がり、ヤンキーママだけではなく、ごく普通の若い母親にも読まれるようになった。

こんなにもめざましい発展をとげているのは、編集方針が成功したためだけではないだろう。日本の若い母親たちが、社会的に孤立した立場におかれているせいもあるにちがいない。読者の投稿をもとにしたマンガも載っている。１９９４年に掲載された短編「公園のしきたり」（ＮＡＯ作）はその一例で、公園デビューを目前にしたヤンママが、なんとかママたちに認めてもらおうと、赤い髪を黒く染めなおし、口の利き方そのほかをあらため

るべく努力する話だ。だが結局、彼女は、同じく疎外されている「マル高（「高」という漢字を丸でかこんで強調する、という意味の言葉で、高年齢初産のこと）」のママと仲良くなるのだ。ほかに、もっと子育てに密着した内容のマンガもある。たとえば、子供が初めて歩いたときとか、初めて風邪を引いたときの経験などの話だ。

雑誌のいたるところに、全国の子供自慢の読者から寄せられた赤ん坊の写真が掲載されている。読者の家の写真入り紹介、かぎられた家計内でいかにやりくりするかの記事、全国の「ヤンママサークル」からの便り、ひとりぼっちの読者が友だちを求める「文通しましょう」のコーナーなどもある。田村編集長はこう語る。「読者の一番の関心事は、子供のこと、夫のこと、姑とうまくやっていく方法、この三つです。とくに姑と同居している場合は深刻な問題ですね」。雑誌のおわりの2ページ分は、子供、悩み事、近所づきあい、そのほかに関する読者アンケートページになっている。

読者の年齢層は、16歳から20代半ばくらいが多いという。編集長いわく、「シングルマザーは9・2パーセントですね。でも、だからといって、ほかの読者が全員保守的な人ばかり、というわけではないと思います」。そして誇らしげにこう語った。「うちの読者の大多数は、日本のいわゆる中流階級の価値観などにはぜんぜんとらわれていません。いまの日本の母親って、そういう価値観にしばられている人が多いでしょう。たとえば、子供に早くからガリ勉させて、エリート校に入れよう、などと考えている読者は、うちの雑誌にはほとんどいないはずです」

では、編集長のこれからのプランについて聞いてみよう。「1995年末の調査で、『ヤンママコミック』を読む若い父親が増えていることがわかったんです。今度は、『ヤンパパ』雑誌をつくってみたいですね」

※（編集部注：「ヤンママコミック」は、1997年8・9月合併号のあと、休刊中である…1998年2月現在）

ガロ

一味違うマンガ雑誌

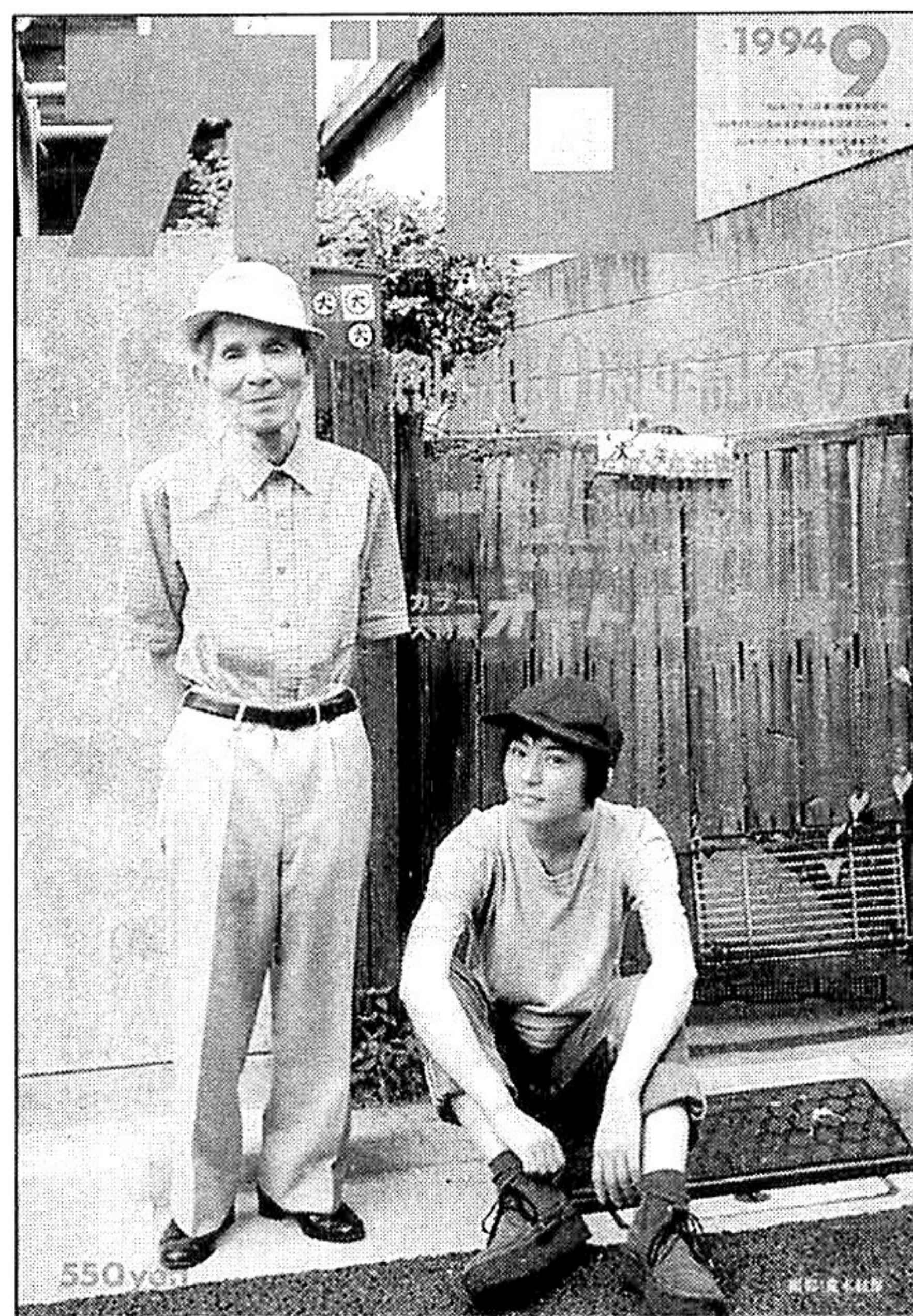
日本のマンガ業界が世界一のスケールと多様性を誇っているのには疑問の余地がない。だが、商業化されたエンターテインメ

ントにつきものの問題点があらわれているのもたしかだ。内容の浅さ、模倣の多さだ。現在、マンガ雑誌の種類としては、麻雀もの、ビジネスもの、スポーツもの、セックスものといろいろそろっており、読者層も老若男女ありとあらゆる読者向けに、さまざまな雑誌が出ている。しかし、マンガの創造性をたえず追求している雑誌となると――「ガロ」ただひとつしかない。

「ガロ」が創刊されたのは1964年。創刊者は長井勝一。外見は柳のようにきゃしゃだが、精神的には鋼のようにタフな人物だった。何年も結核で闘病生活を送り、生活も楽とはいえなかったので、晩年は頬がこけてやつれた顔つきをしていた（かねがね、あまり長生きはできないだろうと言われていたという）。その長井が「ガロ」を創刊したのは、いまや神話となった大マンガ家、白土三平から資金援助を受けてだった。白土三平をはじめとするマンガ家たちが実験作を発表する場として、この雑誌はつくられたのだ。中世日本を舞台にとり、忍者と階級闘争を描いた白土の古典的名作「カムイ伝」も、「ガロ」の初期の連載マンガだった。この作品は、当時のインテリや過激派学生の熱い支持を得、雑誌そのものの売れ行きもぐんとのびた。「ガロ」というタイトルは日本語の「画廊」からとったのだろうと思う人もいるかもしれないが、じつは白土作品の忍者の名前を借りてきたものだ。

普通の商業マンガ雑誌の編集部とは異なり、長井の編集方針は最初から、「マンガという独特の芸術を、形式と内容との両面で発展させ、創造性を高めること」だった。1982年、長井は自伝のなかで次のようなことを書いている。「連載作品を選ぶ基準は簡単だ。1・おもしろい。2・内容が形式よりもまさっていること」。いいかえれば、長井は「ガロ」を、技術こそまだ稚拙だがアイデアはすぐれている新人の修練の場にして、作品を発表させようと考えたのだ。技術などというものは、練習次第であとから身についてくる。そのことを長井は知っていた。

たぶん、長井の考え方が進んでいたためだろうが、「ガロ」は日本のマンガ雑誌の中で、初めて大人の読者をつかんだ。大学生や工場の労働者に愛読されたばかりか、マンガ家たちもこの雑誌に魅了された。子供向けのディズニーまがいのマンガや、おとな向けのアクション冒険マンガにあきたらず、もっと創造性の高い作品を生み出そうと心ひそかに願っているマンガ家たちだ。

何年にもわたり、「ガロ」にはいくつかの流行りがあった。まず白土三平のすぐれた忍者マンガ、ついで抽象的かつシュールレアリズム的なマンガ、「イラストタッチ」のマンガ、そしてエロティックかつグロテスクなマンガ。日本のマンガ雑誌の主流と見なされたことこそ一度もないが、マンガ界と商業イラスト界の両方で、トレンドセッター、そして強力な創造性をもつ雑誌として存在しつづけている。「ガロ」でデビューし、その後名声をあげたマンガ家の数は多い。近年は女性マンガ家もたくさん

「ガロ」　1994年9月号（創刊30周年記念号）の表紙。編集長の長井勝一が誇らしげな表情でポーズをとっている。隣の美女は、同年製作の映画「オートバイ少女」主演の石堂夏央。この映画の原作マンガは、1973年、「ガロ」に掲載された。
＜創刊：1964年＞　Ⓒ1994　青林堂

この雑誌からデビューしている。たとえば、マンガスタイルの「現代の浮世絵師」杉浦日向子、自伝的作品を過激に描く内田春菊。男性では、ブラックユーモアの風刺マンガ家、蛭子能収。この雑誌からデビューしたイラストレーター、グラフィックデザイナーとしては、林静一、たむらしげる（抒情的なイラストで、多くのポスターや雑誌の表紙を飾っている）、湯村輝彦（別名キング・テリー）。湯村は、「ヘタうま」イラストの生みの親だ。

最もおどろくべきことは、編集長の長井が、作品を掲載したマンガ家やイラストレーターに対し、ずっと長期間にわたって、原稿料をびた一文はらわなかったという事実だ。そもそも経済的なゆとりなどぜんぜんなかったのだ。大商業誌が週あたり数百万部も売り上げているのに、「ガロ」はひと月あたりたった7千部ということもしばしばある。だから何年も、儲けはゼロだった。実際１９８０年代、発行部数が年間１５０部くらいずつ減っていった。それでもなお、野心的な新人、ときにはすでに名の売れた作家までが、「ガロ」に作品を描きつづけた。こうして雑誌は２００ページプラスアルファのページ数を保ちながら、30年以上も存続している。消長激しいマンガ業界では、老舗だ。いったいどうしてこんなことが可能なのだろうか?

マンガ家が作品を雑誌に描くかどうかは、その雑誌がなんでも自由に描かせてくれるかどうかにかかっている。これはいつの時代でも変わらない。商業雑誌の場合、編集者がマンガ家に、「こんなふうな絵柄で描け」「読者の気に入るストーリーをつくれ」といちいち指図する。だが、「ガロ」はちがう。長井は、あくまでも自分の基準に沿ってマンガ家を選び、いったんそのマンガ家に描かせると決めたうえは、完全に自由に描かせた。だから結果として、作風も絵柄も、ひじょうに個性豊かな作品群が「ガロ」をいろどることになったのだ。女性マンガ家の場合もそれは変わらなかった。だから、「ガロ」は、数少ない「ユニセック

ス」なマンガ雑誌となった。1989年、長井は、「うちの雑誌でデビューした新人の70パーセント近くは女性だよ」と語っている。

「ガロ」に載った作品が人気を得ると、書籍のかたちで単行本化され、青林堂から発行された。この会社は、長井が創立したささやかな出版社だ。ここで初めて、作家は単行本の印税という形で、発行部数に応じて報酬を得る。かなりの金額にのぼるだろう。90年代前半、「ガロ」の作家の作品は、あちこちの一般書店やマンガ専門書店の「パーソナル・コミックス」と銘打ったコーナーに並んでいた。作家の個人的内面的なものを強調するマンガが並んでいるコーナーのことだ。青林堂の売り上げが、「ガロ」の経済面をかなり補っていた。

だが、青林堂は決して潤沢な会社などではなかった。本社は、東京の神田のおんぼろビルの中に何年もあった。まわりには、もっと「儲かっている」マンガ出版社がいくつもあり、みな空を突くようなきれいなビル内に本社をおいている。青林堂の社員は、長井以下、五名だけだった。みな、もっと完璧な本をつくり、もっと経費を削減すべく、必死で働きつづけていた。日本の出版社の編集者たちは、（外国の編集者とは異なり）できあがったマンガの原稿を郵送してもらったり、メッセンジャーに持ってこさせたりすることはあまりしない。自分自身が直接マンガ家のところまで出向き、原稿を受け取ってくることが多い。1989年、私のインタビューに答えて、長井と編集者たちは誇らしげに語ったものだ。「できあがった原稿を受け取りにいくときは、大出版社の編集者とはちがい、タクシーなんかには乗りません。電車で行きます。金がかかりませんから」

「ガロ」創刊30周年の1994年、闘病中の長井（死去のうわさがまたも流れた）は、日本の出版界でとうに受けてよいはずだった名誉をようやく受けることになった。大雑誌に、「ガロ」の歩みを回顧する記事が載り、また川崎市民ミュージアムでは、かつての「ガロ」のマンガ家たちの作品を展示する特別展も開催されたのだ。日本のマンガおよび文化に対して、「ガロ」が大きな貢献をしたことは誰の目にも明らかだ。「ガロ」でデビューした作家がその後、大雑誌で名声を博しているとか、「ガロ」を真似たマンガ雑誌ができた、とかいうだけにとどまらない。映画界にもその影響はおよび、「ガロ」に触発された映画作品が何本も作られている。

1996年1月5日、かねてのうわさがついに事実となった。長井が闘病生活の末に死去したのだ。享年74。マンガの偉大な一時代が終わりを告げたことになる。

「ガロ」は長井の死後も、経営的には苦戦をしいられている。1991年、パソコンとゲームソフトの会社が「ガロ」を買収

し、まだ20歳代の若さの新社長が就任した。「ガロ」に掲載されたマンガをもとにしたコンピュータゲームの広告が載ったり、音楽そのほかの記事が出るようになったりするなど、若者向けの流行雑誌的な要素も加わった。だが、死去するまで会長の地位にいた長井の前で、新社長は、「ガロ」の創刊当時の精神をあくまでも守りぬくことを誓っている。いまなお表紙には、英語のロゴで、創刊の精神を謳う文字が記されている。——「マンスリー・エキセントリック・コミックス・マガジン」。

（編集部注：「ガロ」は１９９７年８月号で一旦休刊になったが、１９９８年１月号より復刊されている）

第四章　マンガ家と作品

——注目すべき作家たち・作品たち

マンガ雑誌が何百種類もある一方、マンガ家はおよそ数千人もいる。全員が完全なプロ作家というわけではないし、そのなかで商業的あるいは芸術的に成功をおさめる作家となると、さらに数は減る。マンガ家に最も必要な資質は、なんといっても「オリジナリティ」と、「個性的な視点」だ。

杉浦日向子

日本の伝統の直系

自分のことを「何百年も昔からつづく日本のマンガの直接的後継者だ」と意識しているマンガ家はほとんどいないだろう。事実、プロデビューする前の修業期間に、たいていの新人が模倣して描くのは、昔の画家の絵ではなく、現代の先輩マンガ家の作品だ（だから、マンガ家の絵柄はたがいに似てくる）。だがここに、ストーリー的にも絵柄の面からも、日本絵画の伝統を直接的に継承するマンガ家がいる。杉浦日向子だ。作品においても私生活においても、まさに江戸時代（西暦1600年から1867年にわたり、日本が世界から隔絶していた時代）の美学の申し子であり使徒だといえよう。

中世封建時代の日本絵画は、たいてい宗教画の装いをまとっていた。たとえ、ほんとうは純粋に娯楽のために描かれた絵であ

黄表紙風に描かれたマンガ。杉浦日向子の作品集「ゑひもせす」に収録された「花景色狐巷談」より。「ゑひもせす」というのは、日本の「いろは歌」の最後の五文字だが、同時に、「酔いもせずに」という意味でもある。　Ⓒ1983　杉浦日向子　（双葉社 刊）

れ、表向きは宗教画だった。そういう娯楽絵画としては、絵巻物のほかに、「禅画」がある。白黒の描線で描かれたマンガ的な絵で、もともとは禅の瞑想を助けるためのものだった。そのほか、「大津絵」とよばれるものがある。もとは京都付近の特産品だった色刷りの絵で、旅人向けの「仏様のお守り」だった。江戸時代（未曾有の平和が250年間もつづいた）に入ると封建制度が変質しはじめ、都市の商人階級の手で貨幣経済の発展がはじまった。その結果、庶民むけの安価な娯楽としての絵画が発達した。版画の技術が進み、大量生産が可能になったためもある。1800年代、偉大な版画家葛飾北斎があらわれ、「北斎漫画」を発表した。15巻より成る線描とスケッチの作品集だ（「マンガ」という語はここから生まれた）。そのほか、エロティックなもの、暴力的な武士の姿を芸術的に描いたもの、歌舞伎役者の似顔絵など、各種の版画がもてはやされた。

現在、世界各地の美術館に日本の美術作品がたくさん展示されているが、そのほとんどは大変「マジメ」なものばかりだ。し

かし、実は江戸時代の美術のかなり多くは、非常にユーモアにあふれ、面白くてすばらしい。このギャップを考えると、世界中の美術館の格式張った館長たちがもしかしたら「真の江戸美術を無視するように」などという巨大な陰謀をたくらんでいるのではないかと、ふと思えてしまったりするほどだ。江戸時代の町人階層は、ユーモラスな木版画や、手軽な絵本のたぐいが大好きだった。それらはコマ割りやフキダシこそないけれど、現代のマンガ本によく似ている。ページ数は20ページ程度で、文章入りのもあり、絵だけのもある。製本は糸綴じか、あるいはアコーディオンスタイルの折り畳み式だ。大阪では、「鳥羽絵」の絵本が熱狂的な人気を集めた。手足の長い人物がユーモラスなしぐさをしている絵が描かれている絵本だ。19世紀初頭には、「黄表紙」とよばれる絵本が生まれ、一冊あたり数千部も売れた。もともと子供用の絵本だったが、しだいに洗練された大人の読み物となっていったという点が、マンガと共通している。ページごとに、線描画の上に本文が書いてあり、全体が絵入り物語となっている。「黄表紙」は、現代のマンガ本と同じように、何巻ものシリーズものとして出ていた。

杉浦日向子は、大学時代はビジュアル・コミュニケーションとデザインを専攻し、将来はコマーシャル・アートのディレクターになりたいと思っていたという。だが在学中、江戸時代の魅力にとりつかれてしまい、ついに大学を中退して、著名な時代考証家、稲垣史生のもとで学んだ。稲垣は数百冊の著書がある著述家で、江戸時代に関する演劇やテレビのセット考証にかけては、おそらく日本の第一人者だ。１９８０年、杉浦は、実験的なマンガを載せる雑誌「ガロ」でマンガ家デビューを果たし

浮世絵風に描かれたマンガ。「麻衣」より。遊女が、自分に惚れた男をたしなめているところ。「ガロ」1981年11月号掲載。　　　　Ⓒ1981　杉浦日向子

た。デビュー作は「通言室乃梅」。江戸時代を舞台に、タッチはまだやや未熟だが、なつかしさと新しさの入り交じったストーリーの作品だ。この作品で、杉浦は一挙に、江戸時代の生活（ことに華やかに人気を集めた「紅灯の巷」吉原）を描き出すマンガ家として有名になった。つづく作品はどれも、江戸時代を非常にあざやかに描いたものだ。

杉浦は、「浮世絵スタイル」で描く数少ないマンガ家だ。浮世絵というのは、江戸時代に木版画の絵師によって完成された絵画だ。時としてあまりにも江戸時代に沈潜する杉浦の絵は、まるで本物の黄表紙のようにみえることもある。杉浦自身「黄表紙から大きな影響を受けた」と語る。その好例が、１９８０年代前半に発表された短編「花景色狐巷談」だ。春、ひとりの侍が、泥だらけの田んぼに足を踏み入れる。田んぼに棲んでいる蛭に足の血を吸わせ、水虫をなおそうと思ったのだ。村人は、てっきり侍が狐に化かされて田んぼに落ちたのだと思い、総出で集まってくる。これだけの単純なストーリーだが、杉浦はこの話を、衣服そのほかの時代考証を完璧におこなって描いただけではなく、スタイルにまで、黄表紙をとりいれた。マンガ用のペン、コマ割り、フキダシ、活字、といったマンガに不可欠の要素をすべて捨て、毛筆を使い、黄表紙そっくりに描いたのだ。文字は毛筆書きだ。ただし、言葉だけは現代語にせざるを得なかった。現代人は、江戸時代の言葉など辞書なしにはわからないからだ。

杉浦はかつて、趣味として「プラモデル収集とコンピュータ」と答えたことがある。つまりまったくの現代人ではあるのだが、生家は東京の呉服店で、子供の頃から江戸時代の伝統文化の雰囲気に濃厚につつまれて育った。「現代の浮世絵師」とよばれることも多い杉浦だが、正確にいえば、「急速な近代化によって遠くなってしまった江戸時代と、現代とをつなぐ架け橋」だと言っていいだろう。単行本の一つ「合葬」のあとがきで、杉浦は次の文を記している。

「江戸時代というと何か、ＳＦの世界のように異次元じみて感じられます。自分の父祖が丁髷（ちょんまげ）を結ってウズマサの撮影所のような町並を歩いている姿など、実感がわきません。が、たしかに江戸と現代はつながった時の流れの上にあり、丁髷の人々が生活した土地に、今わたしたちもくらしています」

80年代後半および90年代前半になると、杉浦は江戸時代に関する著作を書いたり、話したり、といった仕事にますます多くの時間をさくようになり、テレビのトークショーにもひんぱんにゲスト出演した。そういうときの彼女は、必ず着物姿だった。１９８４年、日本マンガ家連盟の最優秀賞、１９８８年には文春漫画賞を受賞している。だが１９９３年、マンガファンにとって

は悲しいことに、杉浦は、自分はマンガ家生活向きではないと判断したのだ。おりしも35歳だった。自分の作品にも不満があるし、商業マンガ出版のせわしないペースにもついていけないので、マンガ界からはきっぱり引退するとの宣言だった。「今後は、江戸時代のしきたりを研究する学者になるつもりです」

湯村輝彦（キング・テリー）

ヘタうまアーティスト

イラストレーターやグラフィックデザイナーにとって、日本のマンガは創造のヒントの源泉だ。かつては自分でもマンガを描いていたという人がかなりいるのは、別におどろきでもなんでもない。若いときだけではなく、現在なお、マンガと密接な関係をたもっているイラストレーター兼マンガ家のひとりが、湯村輝彦（別名キング・テリー、テリー・ジョンスン、フラミナ・テリーノ・ゴンザレス）だ。

キング・テリーは、独自の美学的センスで世界をとらえて視覚化している、と誇っていいアーティストだ。1942年に生まれ、多摩美術大学卒業後、1970年代後半から1980年代前半にかけてスターダムに躍り出た。きっかけは、「ガロ」の表紙絵を描いたこと、そして著名なコピーライター、糸井重里と組んで、ちょっといかれたペンギンのイラストを世に出したことだ。だがテリーの場合、マンガ家としての現実の実績がどうのこうのというよりも、有形無形に世間に与えた影響のほうがはるかに大きい。おりしも、テリーが世に出た時期というのは、リアリズムも形式主義も衰退していた時代だった。単にマンガの世界だけではない、社会そのものがそうだったのだ（たとえば、かなりアマチュアっぽいコメディやミュージックショーがテレビで大人気を得ていた）。そんななか、テリーは「ヘタうま」なる改革運動の旗手となり、マンガ界やイラスト界に大きな刺激をあたえた。

上述のようにテリーは糸井重里と組んで、「ペンギン・シャッフル」「情熱のペンギンごはん」を描いた。のちの1989年、テリーはインタビューに答えて、当時のことを語っている。「絵で物語を語るのではなく、与えられた空間に、自分の描きたい

キング・テリーみずから描いてみせる「ヘタうま」な絵の例。
「ヘタうま略画図案辞典」より。　Ⓒ1986　キング・テリー

ものを描こうと思った。だから描きたいものを描きはじめた。ところが、私は同じ顔をふたつとは描けない。だからキャラクターの顔はぜんぶちがっていた」その結果できあがった作品は、素朴さ、エネルギー、それにダダイズム的なストーリーラインが奇妙にミックスされたマンガだった。アート、文、全体のコンセプトが渾然とまじりあい、エレガントな「ヘタうま」スタイルをつくりあげている。一例をみよう。一羽のペンギンが氷山の上を漂いながら、夕ごはんのことをうっとりと夢見ている。次の瞬間、舞台は大西部、寝室、アマゾンのジャングル、UFOとめまぐるしくかわり、ふたたびもとの海にもどってくる。そして文章にいわく、「海よ。空ではなく海よ。おまえは涙の駐車場だ」。そしてペンギンは、氷山の上でごはんをたべはじめるのだ。

　ぱっと見には、テリーのマンガやイラストはへたな絵に見える。だがよく見ると、へたのようでありながら、なんともすてきだ。だから「ヘタうま」なのだ。テリーがいうには、「どんなマンガ家も、最初はへたで、なんとかうまくなろうと努力する」。だが、ただ「うまく」なるだけではじゅうぶんとはいえない。うまくなろうとあまりにもがんばりすぎるマンガ家は、おうおうにして技術を重視するあまりに、中身をおろそかにする傾向がある。その結果、そういうマンガ家の絵は魂を失った空虚なものになってしまう。魂が技術に追いこされてしまったわけだ。テリーの信条は、「あまりにもうまくなりすぎないこと。落書きする子供の精神をもちつづけること」。テリーに言わせれば、すべてのアートは四種類に分けられるという。

1・ヘタうま。非常に高度のアート。きびしい修練を要するが、これこそめざすべき目標である。
2・うまうま。まさに尊敬すべき「プロのわざ」。だれしも驚嘆する、アートの真髄。
3・ヘタヘタ。これぞ悪い意味でのアマチュアの極致。技術もなければ感性もない。たいていの人はこれ。
4・うまヘタ。技術はすぐれているが、生命感のまるで欠けたプロのわざ。魂なし。

この分類が世間に理解されないのではと危惧したためか、１９８６年、誠文堂新光社から、「ヘタうま略画図案辞典」なる本が出た。２８５ページのマニュアル本で、テリー自ら、将来有望な「ヘタうまアーティスト」がどのように描けばいいかを指導している。車、動物、顔、けんかシーン、セックスシーンにいたるまで、すべてが彼のユニークな画法で描かれている。１９９５年、同書が品切れとなると、熱心なファンの要望に応えて、テリーは６００ページにもなる改訂版を出した。タイトルは「決定版ヘタうま略画図案辞典」。

テリーの真似をするマンガ家やイラストレーターが何人もあらわれた。だがテリーの作品には、追従者とは決定的に異なる特色がある。「アメリカ風ムード」だ。ペンギンではなくて人間のキャラクターを描く場合、その多くはあきらかに欧米人で、めちゃくちゃな英語をしゃべっている。「米国人より米国的だ」といわれて非難されたりもしている。いったい、この奇妙な米国的感性は、どこからきたのだろうか？　テリーが生まれ育った時代は、日本人のアメリカかぶれが最高潮に達したころだった。だがテリーがひかれたのは、高尚な米国文明ではなくて、60年代や70年代の米国の大衆雑誌やコミックス本だった。安っぽいレイアウトやグラフィックデザインが、テリーをひきつけたのだ。１９９０年代はじめ、テリーは米国本土を何度も旅している。１９８９年、私とのインタビューでこう答えている。「米国に最後に行ったのは、もう16年も前になるね。初めて行く前、米国という国に対して、強いロマンティックなあこがれをいだいていた。だが、実際に行ってみて、そのあこがれがうち砕かれたんだ。私が米国に長年住んでいたと思っている人も多いらしいが、もし実際に長く住んだら、かえって影響は薄くなると思う。ときどき行くからこそ、おもしろいものを見たいという気分になるんだ」

あくまでも日本に住んでいるからこそ、米国風の絵を描く意欲がわいてくるのだろう。テリーはソウル・ミュージックの大ファンで、LP、CDあわせて4万枚近くをコレクションしているという。彼の会社、「フラミンゴ・スタジオ」の仕事は、大衆的な米国のパッケージや広告のデザイン・コンセプトを、もっと洗練させて、テリー流のユーモアあふれるデザインをつくりあ

げることだ。「英語の美しさが好きなんだ。とくに、グラフィックデザインに英語をとりいれるとすばらしいね」
　おそらく、「米国的」要素があるからだろうが、テリーの作品は米国でもある程度注目されている。１９８５年には、ニューヨークの前衛コミックス本「Raw」に、「ショーグン・トーフ」なる作品を掲載した。すべて変な英語で、テリー流の「FILLED WITH KRAZZZZZZZZY CONFUSIONS」とか「NEW SHOCK,NEW VIOLENCE,AND GREAT SATISFACTION」などといった文字が入っている。侍の会話と並んで、「昔、侍は非常にえらかった。いつでも、だれでも殺してよかった」というおかしな英文が書いてあり、そして「THWAKKK」（相手に刀で切り込む擬音）とある。そして「このページは終わったが、マンガはまだ生き続ける。次のページを見よ！」。１９９０年には、女性雑誌「Ｅｌｌｅ」にテリーに関する記事が載った。１９９５年現在、テリーは、きわめて「トンがった」マンガ雑誌（年一回発行）「ＣＯＭＩＣ　ＣＵＥ」のために表紙を制作中だ。

「Ｚ-ＣＨＡＮ」（井口真吾）

もう一つの真実世界

　１９８９年、いままでに見たことのないようなマンガを発見した。「Ｚ-ＣＨＡＮ」だ。作者は井口真吾。「ガロ」に散発的に連載されていたのだ。非常に好奇心をそそられた。
　日本の新人マンガ家が技術の腕をみがく方法としては、先輩作家の作品を真似したり、先輩のアシスタントになったり、というものが多い。だから、絵柄を見れば、だれの影響を受けたかが一目瞭然だ。ところが井口はちがっていた。日本のマンガの絵柄は、たいてい、自由奔放な感じがする。それに対し「Ｚ-ＣＨＡＮ」の絵からは、かっちりとして抑制された印象を受ける。線が少なく、白いスペースが多く、ごちゃごちゃした描き込みや陰影がいっさいない。ほとんど線描だけの、無機的な絵だ。日本的な道具立てもなく、ファンタジックな感じがする。グラフィックな効果をねらって、超現実的な英語が挿入されている。だがときおり、このきっちりとした絵柄は、幾何学的なパターン模様とか、荒っぽいスケッチと化してしまうのだ。
　「Ｚ-ＣＨＡＮ」を初めて読んだときには、どんなストーリーなのかまったくわからなかった。だが読むにつれて、キャラクターが自分だけの小宇宙に住んでいるということがわかってきた。独自のルールと論理のある小世界だ。主人公はＺちゃん（Ｚ

ップの水遣りを仕事の一つにしている。二人はしばしばなぞめいた会話をかわす。

Zちゃん：ぼくは、自分とカップがどうちがうのか、わからないんだ。
リチャード・セックス：なに？　なんか言った？

私はすっかり夢中になり、ぜひとも作者に会ってみたいと思った。
会った場所は、東京の喫茶店だった。井口は背が高く細身で、太いフレームの眼鏡をかけ、くしゃくしゃの髪をし、やや貧血症気味の顔色の男だった。髪の黒いアンディ・ウォーホールといえばあたっていよう。
井口は1957年広島に生まれ、上京してきたのは1982年だという。皿洗いのアルバイトをしながら、若いアーティストの集団「東京ファンキースタッフ」に参加した。湯村輝彦も参加していたグループで、そのころは東京でステージ・イベントやハプニングをやっていた。井口は絵や文を書いたりしていたが、ほかのアーティストと出会って刺激され、なにか「変わっていておもしろいこと」を自分もやりたいと思った。そこで、絵や文と「おもしろいこと」との融合として、マンガを描くようになったのだ。「ガロ」に作品を送ったところ、採用された。
「Z-CHAN」の主人公は、もともと女の子として構想したものだが、帽子とアイマスクをつけて男の子に変更したのだという。「ぼくは、一つの顔しか描けないんですよ。だから、おんなじ顔なんです」井口は、言い訳するような笑顔でいう。こうしてZちゃんのキャラクターができあがると、今度は、この子がなにを象徴する存在なのか、を考えなくてはならない。Zはアルファベットの最後の文字だ。だから、Zちゃんは、「千年王国」の最後の年である西暦2000年を象徴し、しかもその年まで、「Zプラン・ファクトリー」の一部として存在する子供、ということに決めたという。Zプラン・ファクトリーというのは、紀元2000年まで、すべての願望をかなえるものだという。井口がこの作品を描くにつれ、Zちゃんに関係するものを作中の

Ｚちゃんの友だちが電話をかけてきて、大事件を伝えているところ。「ガロ」1990年1・2月合併号より。　©1990　SHINGO IGUCHI

あちこちに出さなくてはならなくなってきた。つまり、キャラクターのために、一つの完全な世界をつくりあげる必要がでてきたのだ。最初は「その場かぎり」としてはじまった作品が、じょじょに完璧な小宇宙となる。「その場かぎり」が「完全な世界」となる、というこのやりかたは、井口の方法論でもある。

井口は、実際に取り組むプロセスを通じて、自分のリアリティをつくりあげていくタイプだ。私が質問を重ねるにつれて、井口の答えはいきいきとしてきた。「Z・CHAN」のすべての要素は井口流の意味合いをもち、またすべての要素がより広い意味で、井口自身の世界だといえる。まもなく、彼の口からは言葉が奔流のようにでてきた。「Zちゃんは、まったくの絶望とまったくの幸福のなかにいる子供です。Zちゃんは『ゼロ・チャイルド』であり、過去の思い出をまったくもっていない。歴史をまったく知らず、できるのは、とんがり帽子のなかの頭で考えることだけです。ながい祖先の末裔として存在するという点では、アルファベットの最後のZだが、逆に言えば、祖先はAまでさかのぼって数えることができるわけです」私にとって幸いなことに、井口はここで、Zちゃんの先祖に関して、ものすごく微に入り細にわたった説明をはじめた。一人一人の、非常にこみいった個人史をだ。このぶんでは、先祖全員の説明をするには数日かかるのではないか。だが井口は、急に数世代とばして、おどろいたことに「みんな結局、Nの世

代にいきつくんですよ」という。Nは絶望のあまり倒れてしまい、そのあとZと化したのだという（なんだかよくわからないという読者は、Nの字を横にひっくりかえしてみていただきたい。Zになるということがわかるだろう）。
　井口の考える世界がどんどん完成されていくにつれて、複雑さも増していった。すくなくとも、千年王国論の２０００年に達するまでは、この世界にこだわりつづけるという。１９８９年、井口はこう言って嘆いた。「私の生きている世界は『Ｚ‐ＣＨＡＮ』の世界になってしまった」だが１９９５年現在、すなわち「Ｚ‐ＣＨＡＮ」がはじまってから10年近くなったいま、井口は依然として、この世界にこだわりつづけている。いまだに「ガロ」に掲載されているし、すでに美しいハードカバー本にもなった。マンガだけではあきたりない井口は、実際に「Ｚ‐ＣＨＡＮプロジェクト」に着手し、その一つとして、世界中にチューリップの球根を送る運動をしている。そのほか、Ｚ‐ＣＨＡＮストーリーを書き、Ｚ‐ＣＨＡＮミュージックを作曲し、Ｚ‐ＣＨＡＮアートの展覧会を開いたりアート・パフォーマンス（友人75人がＺ‐ＣＨＡＮの帽子をかぶって東京の繁華街をパレードした）をやったりした。「近い将来、何をやりたいですか」と問うと、井口は力をこめて答えた。「まだコンピュータを入れてないんだけど、Ｚ‐ＣＨＡＮをサイトアップして、ぜひともインターネットをやりたいですね」そしてためいきをつきながら、こんなことを一度口にしたものだ。「自分のやっていることをほかの人たちに向けて説明するのが、どんどん困難になっている。自分の親にそんなことが全部知れたら、と思うと、多少不安になりますね。親に心配をかけたくないですからね」

蛭子能収

「ウルトラ・ナンセンス・マンガ」のプリンス

　１９８０年代終わり頃から１９９０年代はじめにかけて日本のテレビ番組を見たことがある人なら、きっと蛭子能収の姿を目にしているはずだ。トークショー、コマーシャル、いたるところに出ており、「どこにでもいそうな人」の強烈な存在感を発散している。ちょっとよれよれになった服装、多少乱れた髪、無邪気な、ちょっとぎこちない笑顔の、まさに日本の「ありふれたお父さん」だ。

だが現実の蛭子は、ありふれたお父さんどころか、日本で最もエキセントリックで頭のいいマンガ家の一人なのだ。「ウルトラ・ナンセンス・マンガのプリンス」であり、人間の本性および、現代日本社会の神経細胞を子細にあばく作品を描きつづけている。子供向けの商業マンガ誌をあさっても、蛭子の作品は載っていない。カルト的ファンをおおぜいもつマンガ家であり、そのユーモアは、マンガ界の主流の外に存在するからだ。

風刺マンガ家としての蛭子の独特な個性は、珍しい環境と性格から生まれてできたものだ。日本の人気マンガ家の多くは、10代後半でデビューし、20代初めにはやくも「スター」となる。そして30代になるまえにスターダムから消えてしまう。ところが蛭子が名前を知られるようになったのは、すでに40代に達してからだった。それも、普通の商業誌で有名になったのではない。蛭子は若き日、絵やグラフィックデザインやシナリオに興味があったが、高校卒業後、さまざまな職を転々とした。看板描きを6年間やったこともあるし、東京の「ちり紙交換屋」で一年半働いたこともある。1973年、「ガロ」にマンガ作品を送った。蛭子と同世代の商業誌コースを好まない野心的若手マンガ家の多くが選んだコースだ。採用されたときのことを、いま蛭子はこう語る。「人生で最高にしあわせな時でしたね。原稿料はもらえないといわれたけど、そんなことは問題じゃなかった」

「プロのマンガ家になろう」と決意して、それまでやっていた職をすぐにやめた。だが待っていたのは、きびしい現実と、家族のために家計を支えなくてはならないという切迫感だった。やむをえず糊口の仕事として、何年も「ダスキン」のセールスマンをやった。だがそのうちに、エロマンガ雑誌にエロティックものを描くというアルバイトがみつかり、「ガロ」にも作品を描くことができた。ペーパーバックの単行本にもなり、よく売れたのも何種類かあった。エロマンガ雑誌や「ガロ」は方針として自由に描かせてくれるので、いろいろな実験をし、独自のスタイルを研究することができた。普通のマンガ家は先輩有名作家のアシスタントを何年もやるので、結果として、絵が先輩の亜流になりがちだ。だが蛭子はアシスタントをやらなかったため、唯一無二の個性を磨きあげることができたのだ。

蛭子の絵の描線は強く、陰影も全くないので、一見稚拙な感じに見える。キャラクターはたとえば「田中」のようなありふれた名前の平凡な市民だが、その「平凡さ」のなかに、実はパラノイア性を秘めている。その証拠に、困ったことが起こると、キャラクターのひたいには汗のつぶがうかぶ。じっと考えているときには、顔が暗く曇る。彼らが生きているのは全くノーマルな世間であり、現代日本社会の典型と言っていい世界だ。そそりたつオフィスビル、スーツ姿のビジネスマン、雀荘、集金人、電車、ナイトクラブ。だがこの平凡さは、時として即座に崩壊する。日常性を破壊するための手段として蛭子の画面にしばしば

あらわれるのは、ＵＦＯ、銃弾と化した電車、どこからともなくだしぬけに出現する馬などだ。「ごく普通の世界がショック効果によって自己破壊を起こす。そういうのが好きなんですよ」

蛭子のマンガの題材は、彼自身の人生体験や、生活のための苦闘の思い出などからもたらされてきたものが多い。そのなかでも最良の作品は、たいてい「サラリーマン」を題材としている。現代日本の「和」の社会に生きる、ホワイトシャツ姿で顔のないおおぜいの市民たち。「サラリーマン危機一髪」「サラリーマン教室」などのシリーズものは、すでに古典的名作となっている。日本の企業社会に巣食う神経症的タテ関係のなかで、いかに生き抜くか、をブラックユーモアで描いたこれらの作品は、日本の社会構造の根本をあざやかに解剖している。そして同時に、平凡なサラリーマンたちがたがいにしっかりと支えあいながら、気まぐれな上司となんとか折り合い、社内の陰謀に荷担し、ついにはパラノイアと幻覚の世界に陥っていくありさまをするどく描き出しているのだ。

上司の目の前で、主人公「田中」が、「本当の意見を言え」と同僚から詰め寄られるシーン。だがあわれな田中には、意見など何もない。作品集「私は何も考えない」収録の「蛭子能収のサラリーマン教室」より。

蛭子の作品には、作者自身の個性的なパーソナリティがじかに反映している。マンガにおいても実生活においても、蛭子はギャンブラーであり、リスクに賭ける男だ。大好きな趣味は麻雀、パチンコ、競艇だという。日本の労働者たちがひまつぶしによくやるゲームだ。ギャンブル雑誌に、ギャンブルに関する絵や文章をかいたりもしている（麻雀マンガ、パチンコマンガの雑誌にも）。マンガのキャラク

ターやシチュエーションに関するアイデアをギャンブルから着想することも多いという。金を擦ることさえおもしろいというのだ。「自分が金を擦ってしまうと、ほかの人はなんで金があるんだろうと思えてくるんですね。どうやって金儲けできたんだろうかなってね。そうするとイマジネーションが刺激されるんですよ」

蛭子自身が誇りに思っていることは、「多くの日本人がだいじに思っているものを、自分は持っていない」ということだ。多くの日本人がだいじに思っているもの、それは「常識」だ。すなわち、「日本社会でまかりとおっている、行動をしばるややこしい規範の共通知識」である。実際には、蛭子はそんな規範などよく知っているのだが、同時にそんなものから自分を解放しているのだ。「私には常識なんかないですからね。だから、マンガを描くと、ほかの人の目にはものすごい皮肉な絵だと思われるみたいです」

花輪和一

唯一無二の個性

1992年、北海道を旅したことがある。そのおり札幌に立ち寄り、喫茶店でついに花輪和一に会うことができた。その数年前に電話でインタビューしたことがあり、その時の印象では、内気なところもあれば開放的なところもある人だなと感じた。花輪はアートに対する考え方や個人的な悩みごとまで、くわしく話してくれた。日本のように「協調性」を重んじる社会の中では、花輪和一のように個性の強い人は、もし本人が受け入れられたいと思ったとしても、なかなか受け入れてもらえないだろう、と私は感じた。札幌の喫茶店で目のまえにあらわれた花輪は、小柄なおだやかな男で、ほとんど剃りあげた頭に布製の帽子をかぶっており、なんとなく不器用な歩き方をする人だった。あとになって、そのとき撮った写真を見たとき、花輪がまるで「ムドラ」(「印」)のような形に両手をにぎっているのに気づいた。ムドラというのは、タントラ仏教でよく用いられる象徴的な動作だ。

花輪和一は、完全にマンガ界の主流の外で育ってきた作家だ。独学でマンガ家となり、何年もの間、カルト的スターの位置にいた。生まれは1942年。最初はイラストレーター志望だったという。だが、つげ義春(1960年代にあらわれた、シュールレアリズム的マンガ家の初期の一人)の作品にめぐりあい、マンガがただ「かわいく」て「きれい」なだけのものではないと

花輪和一「赤ヒ夜」口絵。　　©1972　花輪和一

知ったという。こういうマンガなら自分も描いてみたいと思い、マンガを描きはじめた。最初の作品「かんの虫」は１９７１年「ガロ」に掲載された。いうことをきかないわがままな男の子に手をやいた母親が、「治療」のために、サディスティックな鍼治療師のところにつれていく話だ。いくぶんか、つげ義春の作品を思わせるような、細かく描きこまれた画面、リアルでありながらデフォルメされたところもあるキャラクター、それらがあいまって、不気味でシュールレアリズム的な雰囲気をかもしだす。

しかし、これはほんの小手調べにすぎなかった。

まもなく花輪は、全く独自のスタイルのストーリーマンガを発表しはじめた。それが最も成功したジャンルは日本的なホラー作品で、最初の作品としては「赤ヒ夜」がある。この作品で花輪独自の表現法が完成したのだ。敵討ちの誓いをたてた侍が、精神に異常をきたして辻斬りを重ねるようになる。侍の妻は夫に見切りをつけ、策略をめぐらして夫を自殺に追いこむ。という、真っ赤な血にいろどられた凄愴な話だ。筋立てそのものは別に珍しくもないのだが、衝撃的なのは画法だった。描き方は従来の、コマ続きのマンガスタイルを踏襲していながら、全体の雰囲気はまるで、明治時代の大衆的な絵物語そのものだったのだ。こまごまと描きこまれた、暗いトーンのページ。浮世絵からぬけでてきたような面長な人物の顔。セリフはほとんどすべて、きっかりとした音標文字「カタカナ」で書かれ、しかも古めかしい書体が使われているために、読みづらいと同時に、エキゾティックな退廃的効果をかもしだす。作品全体の雰囲気は、血みどろの残虐場面を描いた浮世絵師、たとえば月岡芳年の絵そのものだ。飛び散り、はねかえる血潮、あふれだす臓物。

こうして花輪は、独自の世界を描き出すマンガ家として自己を確立した。だがそのために、商業マンガ界で主流をなす少年マンガ誌とは無縁だった。ぞくぞくと発表された作品、たとえば「帰還」「戦フ女」「肉屋敷」などを読んだ一般読者は、花輪は「暴力、ＳＭ、悪夢のような倒錯が大好きな、エログロマンガ家」であると思っただろう。だがそれは、必ずしも当たっているとはいえない。というのも、花輪の作品の多くは一見、作家本人のエログロ趣味に見えるが、じつは伝統的な日本の価値観および軍国主義をパロディー化したものだからだ。しかし、１９７０年代半ばになると、マンガに対するこのような自由なアプローチにはどうも限界を感じていたようだ。こうして花輪和一は一時、マンガ界から姿を消した。

花輪がふたたびマンガシーンにもどってきたのは、１９８０年代初期だった。この時にはアプローチも画法もすっかり変え、もはや血みどろのグロテスク作家ではなくなっていた。そして、商業的に成功した人気青年マンガ誌、たとえば「アクション」「スーパーアクション」、のちには「アフタヌーン」などに作品を発表しはじめた。遠い昔の日本に題材をとったものだ。現在、これらの連載マンガの多くは単行本化（ペーパーバックおよびハードカバー）されて書店に並んでいる。花輪のもう一つの側面、すなわち歴史、仏教、地方のしきたり、植物、超自然的存在などを愛好する側面をはっきりとうかがわせる作品ばかりだ。デビューの頃から、豊かな想像力と、歴史的事実とをまぜあわせ、まったく新しい世界を創り上げる技術を磨いてきた花輪は、こう語る。「本をたくさん読んで、その時代に対するイメージをふくらませるわけです。衣服とか、家とか、田畑の作物とかね。古

い絵巻物をみて、アイデアがひらめくことも多いです。時代としては平安時代が一番気に入ってます。ただ、私が創り出す平安時代は、マンガの中にしか存在しないんですが」

「―新今昔物語―鵺」は、まさに花輪の語る方法そのものの作品集だ。鵺に関する伝説と、平安後期の人間の奇談を集大成した作品ばかりで、多くは昔の絵巻物に触発されて描かれた。そのうちの一本「信奇山」は、12世紀の同名の絵巻物をマンガにしたもので、鉢と倉とが空飛ぶ話だ。だが花輪は、キャラクターに関しては想像力をはたらかせて絵巻物とは変え、「命蓮法師がどのようにして浮揚の超能力を得たか」というストーリーに仕立てている。

80年代前半から、花輪は一貫して、日本史を自分の言葉で語り直すというスタイルのマンガに取り組んでいる。古代の狂気や堕落といったテーマも入っている。１９８７年の作品集「浮き草鏡」のように15世紀を舞台に、幼い少女のとらわれない目を通じて物語を語る、という形式のものもある。

前衛的なマンガ家にはよくあることだが、花輪は何度か、スランプや鬱屈状態におそわれている。だがこういう時期こそが、自分を新しい方向に向け、結果的に創造力を高めてくれるのだという。現在、ほとんどのマンガ家は大都市東京（現代文化の集積地）に住んでいるが、花輪にしてみれば、東京は息がつまるような町だという。それで東京を捨て、もっと自然と接触できる北海道に移ってきた。心の平安を得るために毎日お経をあげ、米国人作家ヴァーノン・ハワードの著書を読む。「叡智の奥義辞典（The Esoteric Encyclopedia of Eternal Knowledge）」「精神の魔術の秘密（Secrets of Mental Magic）」といった本だ。これらの精進は実を結んでいるようで、ここ数年、花輪の作品は安らぎを増し、主流マンガ雑誌にもよく掲載されるようになった。有名作品「天水」などは、人気商業誌「アフタヌーン」に90年代半ばに連載されたものだ。だが、いかに商業誌に載るようになったといえども、花輪の作品のなかには依然として、かすかに奇妙な要素、それとなく不穏な要素がうかがえる。花輪は蒸気機関車の大ファンだ

花輪和一描く平安朝の人物。
©1991　花輪和一

というが、他にも趣味がある。１９９４年12月、モデルガンを本物に改造したものを所持していたかどで、警察に逮捕された。日本の銃規制はきびしいから、三年の禁固刑だ。１９９５年末には、牢屋のなかで花輪は意気消沈してしまい、刑に服していることが世間に知れ渡った。「アフタヌーン」の連載もとりやめとなってしまった。大勢のファンが抗議したが、何の効き目もなかった。

やまだ紫

個人的な視点

日本の女性文化の流れは強い。マンガにおいてはとくにそうだ。１９９５年現在、少女向けマンガ雑誌は全部で45種類、成人女性向け（レディースマンガとよばれる）は52種類ある。週刊、隔週刊、月刊、季刊などいろいろあるが、こういう雑誌のマンガは、描き手も原作者もほとんどが女性だ。

平均的な男性が読めば、少女マンガはただ、「かわいくて脚が長くて目のやたらに大きなヒロインが出てくる甘ったるいお話で、ヒロインはたえまなく恋におち、大きな目でうっとりと空間をみつめている」としか映らないだろう。成人女性向けマンガも同工異曲で、ただ話がおとなっぽくなり、セックスが加味されているだけだ、というふうに見えるだろう。だが、少女マンガや女性マンガが男性向けマンガと本当に違う点は何か？　それは、少女マンガや女性マンガのほうがよりデザイン的で、内容が内省的であり、感情や人間心理を強調している、という点だ。

やまだ紫は、とりあえずは女性作家ということになる。だがこの人の作品は、伝統的な女性マンガの形式にはまるでのっとっていない。それどころかマンガそのものを超え、詩やフェミニズム文学の域にまで入り込んでいる。大衆的人気こそそれほど得ていないが、ほかの女性マンガ家に与える影響は大きく、杉浦日向子や近藤ようこも、やまだの影響を受けている。二人とも、かつてやまだの仕事を手伝った経験があるのだ。

やまだは１９６９年、20歳の時に「ＣＯＭ」でデビューした。この雑誌は、「マンガの神様」手塚治虫が創刊した実験的マンガ誌だ。のちに「ガロ」にも描くようになった。ということは、デビュー当時からやまだの読者には、大人が多かったというこ

とになる。しかも、ほかの女性マンガ家とは異なり、本格的な美術の勉強をした経験があった。普通の少女マンガが昔から墨守してきた特性が、やまだの作品にはみられないのは、たぶんこの二つの原因のせいだ。キラキラの大きな瞳をしたヒロイン、ヒラヒラドレスかきれいな着物姿の「ファッションショー」まがいのシーン、幸せの極致としての恋愛、お涙ちょうだいの悲劇、セックス、暴力、どれもやまだの作品とは無縁だ。やまだの絵柄はリアルだが、細部にこだわる瑣末主義ではない。描線は流麗でなめらかで、ほとんど背景が描かれず、白いスペースが多く、線は繊細だ。目鼻立ちが省略されたキャラクターもよく出てくる。では、やまだとほかの女性作家との共通点はなんだろうか？　それは、作品を包んでいる、きわめて内省的で抒情的な感覚と、人間心理を追求する態度だ。やまだは、自分自身の生活に密着したさまざまな事柄を、抑制された筆使いで描き出す。

　やまだの作品では、絵におとらずセリフが重要な役割を果たす。セリフとストーリー（やまだは、自分自身が投影されたヒロインにセリフを語らせたり、セリフなしで、そのヒロインの心のうちを描き出したり、という操作を交互におこなう）両方の中に、詩のようにみがきぬかれた感覚がある。やまだ自身、詩を作っているし、若い頃からマンガを描く一方でエッセイも書きつづけている。女性詩人と組んだ作品も数多くある。たとえば１９９５年の美しいハードカバー本「夢の迷子たち」。これは、詩人の井坂洋子との共著だ。批評家によれば、やまだのマンガは、日本の「私小説」をマンガにしたようなものだという。男性批評家の中には、「やまだの作品に流れるフェミニズムの思想が非常に気になる」という意見もある。

　作品としては今のところ二つの系列がある。人間を扱ったものと、動物を扱ったものとだ。半自伝的な作品集「しんきらり」（このタイトルは、河野裕子

この猫のせりふはきわめて単刀直入だ。「抱いてよ」
やまだ紫、「性悪猫」より。©1980　やまだ紫

の短歌に出てくる擬音語からとったもの）は、人間を扱った作品としては最高の出来映えだろう。主人公は二人の子供をもつ母親で、10年間の結婚生活が危機に瀕していることを感じはじめている。この女性の日常生活のエピソードが積み重なって一つの作品集を構成している。抑制されたおだやかな描き方で各章が進んでいく。主人公の女性が、結婚や将来に対して自立的傾向を強めていくにつれて話はクライマックスへと高まり、やがて彼女は夫に対して自己主張をし、職を捜そうと決意する。ここにまず表現されているのは、対等な存在として認められないことへの、主人公の憤りの感情だ。物語が進むにつれて、男性支配の日本社会に対する女性の穏やかな抗議、そしてそれを見つめる作者の深い共感のまなざしが感じられる。

そのほか、1990年に、マンガではない女性雑誌「婦人公論」に連載された作品「Blue Sky」。ここでは離婚後の女性の生活が掘り下げて描かれる。主人公は経済的に自立するために悪戦苦闘し、ごちゃごちゃした世間の非難だの、うるさい他人の目だのをものともせず、10歳も年下の男性と同棲し始める。

動物ものの系列としては、まず「性悪猫」がある。「関係」をテーマとする詩的な作品集で、リアルな筆致で、猫の目から描かれている。人間を猫に仮託して描いているといえよう。1989年、私のインタビューで、やまだは答えた（その時の服装は、

やまだ紫「Blue Sky」より。作者の分身とも言える主人公の女性が、若い恋人と語り合ったあと、子供たちに、彼といっしょにみんなで暮らしましょうと提案するシーン。背景の洗濯物には、スクリーントーンが効果的に使われている。

オーバーオールの仕事着だった）。「家庭をテーマにした作品は、私自身の日常生活の延長を描いています。でもそのぶん、マンガとしてはお行儀のよいとりすましたものになりがちですね。動物もののほうが、動物の口を借りて言いたいことが言えます。ふだんなら言えないようなことを、動物のキャラクターに言わせているわけです」

１９９５年、やまだのレパートリーに、新たなジャンルが加わった。日本の古典「御伽草子」（室町時代の短い物語23篇をまとめたもの）をマンガ化して描いたのだ。やまだいわく、「私にとってはまったく新しい試みですね。フェミニスト的な視点で古典を描こうと思っているんですけど」。

そしてこう語ってくれた。「日本の女性マンガ家の状況は、どんどんよいほうに向かっていると信じてます。日本の社会構造そのものがかなり大きく変化しているせいもあるでしょう。日本の男性がいまだに自己表現がへたで、自分の考えやアイデアを人に伝えることが不得意なのに、女性のほうはどんどん外向的になり、前向きになってますね。社会的にもアートの面でも、女性は強くなってきていると思います」

丸尾末広
セックスと暴力と

なるほど、よく言われるとおり、ごく平均的なマンガ雑誌でも、セックスや暴力シーンが盛りだくさんに入っている。いわゆるエロマンガ雑誌ともなれば、ほかの国なら作者がただちに監獄行きになるような過激な作品がずらりと並んでいる。だがエロマンガ雑誌が生み出しているのは、単にスケベなマンガだけではない。現代日本のマンガ界で最も才能あふれるマンガ家たちの多くが、この世界から出発しているのだ。

その好例が、丸尾末広だ。高校中退後、万引きをしながら生活し、18歳の時まったくの独学でマンガを描き始めた。丸尾は語る。「『少年ジャンプ』に最初の作品を投稿したけど、即座に送り返されてきましたね」だがまあ、それは当然かもしれない。商業誌は一般読者の趣味に合わせるから、しばしば恐ろしいほど同工異曲の作品ばかりを載せたがり、有望な新人のオリジナリティを摘み取ってしまう。丸尾は数年間、筆を絶ち、再び描きはじめたのは24歳になってからだった。今度はエロマンガだ。「金

丸尾末広「愛しの昭和」口絵。「ガロ」1988年7月号掲載。学生服に身を固めた厳しい顔つきの少年三人が、それぞれ自分は明治（1868～1911）、大正（1911～1925）、昭和（1925～1989）であると自己紹介している。三人は、刀、笛、野球バットなど、それぞれの時代を象徴するものを手にしている。

を稼ぐために才能を生かすとしたら、これしかなかった、という事情も一つはあるね」だがこれが、マンガの可能性を自由に追求できる最高の方法となった。エロマンガは、はてしもないセックスシーンの連続だ。だがそんなことよりなにより、編集者がマンガ家にあまり口出ししない。１９８９年、初めて私と会ったとき、丸尾は次のように語った。「人気のある一般商業誌の場合、はじめからおわりまで幻想、という話を描くのはまず不可能ですね。商業誌の編集部が望んでいるのは、わかりやすい内容、

ハッピーで明るい絵柄。ところが私の絵は暗いから、とうてい受けつけてはもらえなかった」

現在、丸尾には熱心なカルト的ファンがおおぜいついている。エロマンガのファンだけではなく、一般マンガの愛読者までだ。作品は豪華なハードカバーの本になってよく売れ、リトグラフで印刷された高価な限定版の作品まで出ている。だがそれは、丸尾が主流人気マンガ家の仲間入りをしたということではない。依然として丸尾は、日本でも最も過激で異端の作家のひとりなのだ。

丸尾が描くのは、ひたすら悪夢の世界だ。19世紀の浮世絵師たちが描いた「無惨絵」の伝統をひき、短編作品の中には、斧で惨殺されるシーン、堕胎、強姦、近親相姦、SM、そのほかありとあらゆるおそるべき倒錯と残虐がこれでもかこれでもかと出てくる。しかも、わいせつ罪禁止法すれすれの、非常に細かいタッチで描きこまれているのだ。人々みんながなみはずれて強いプレッシャーのもと、なみはずれて秩序正しい生活を送っているこの国で、丸尾は人々の内部に無意識の裡に潜む精神の、最も異常な部分をビジュアル化しているといえるだろう。丸尾自身が大好きな自作は、年老いた女が少年の目玉をなめている図だという。「丸尾と普通のエロマンガを比べるのは、核兵器と爆竹を比べるようなものだ」と述べるのは、ジョン・イヴァン・パーマー。雑誌「ユア・フレッシュ」にのった丸尾へのインタビュー記事「紙上のサイコの血潮：丸尾末広とサド・エロティシズムマンガ」の中の一節だ。

だがそれだけにはとどまらない。丸尾は同時に、現代のマンガ界で、最も才能ある「レトロ・アーティスト」の一人でもある。美的な面で彼の根底をなしているのは、1930年代だ。「子供の頃から、1930年代の感覚が好きだったね。服装とか、建物とかね。あのころのドイツか日本に生まれたかったな、とよく思った」「眠り男」や「死よバンザイ」といった作品では、戦前のファシズム時代の建物その他がじつにこまごまと描きこまれ、悪夢のような退廃的雰囲気をかもしだしている。

丸尾の作品を読めば、だれでもあの右翼的文学者、三島由紀夫を思い出さずにはいられない。三島なら、この絵をきっと大好きになっただろう。だが、これらの作品の多くが、実は戦前日本の軍国主義を風刺したものだとわかっていれば、三島はがっかりするだろう。「日本人の惑星」は、もし第二次世界大戦で日本が勝っていたら、米国はどうなっただろうという空想の物語だ。原子爆弾がサンフランシスコとロサンゼルスに落とされ、サムライ美学が米国中を席巻し、マッカーサー元帥は刀で首をはねられる（死刑執行官たちは、元帥がトレードマークのサングラスをかけることをいとも優雅に許可するのだ）。「愛しの昭和」には、三人の男子学生兄弟がでてくる。それぞれ、明治、大正、昭和を象徴する存在だ（この三時代は、今日までつづく日本の近代化

のプロセスだ)。三人は、長く待ち望まれている兄弟の誕生を心待ちにしている。物語の最後では、三人とも仮面をとり、自分たちが怪物であるという正体をあきらかにする。この作品のテーマは、近代日本およびその時代への批判だ。

丸尾は過去に強いこだわりをもってはいるが、もちろん現代人であり、理想と文化のごった煮である現代をそのまま体現している。作家四方田犬彦は丸尾の絵を「20世紀のキッチュ・アート美術館」と名づけた。ナチスドイツ、大正と昭和初期、現代の

丸尾末広作品集「パラノイア・スター」より、「日本人の惑星」の1シーン。
マッカーサー元帥が、大日本帝国軍人に斬首される。

テレビとマンガ、それらがみな渾然となっているのだ。丸尾自身の語るところでは、影響を受けたのは19世紀の浮世絵師月岡芳年（血みどろの暴力シーンを描いた）、アンディ・ウォーホール（クールで無機的な感じだから気に入っているという）、それに花輪和一だという。１９８９年、私のインタビューに答えて、丸尾いわく、「アメリカのＢ級映画の大ファンなんだ。たとえばディヴィッド・リンチ監督とかね。セックス・ピストルズみたいなパンクロックグループも好きだね」。丸尾のマンガの中には、ストーリーを読んでいる読者にＢＧＭとして勧めるアルバムのタイトルがよく書いてある。

丸尾の作品は、だれの影響を受けたかには関係なく、ぬきんでてすばらしい。血しぶきが飛び散るシーンであろうが、感情の動きを示す人物の顔のクローズアップであろうが、描線は優雅だし、構図は革新的で、他の追随を許さない。そのうえ芸術的センスにひかれるファンがますます増えている。米国のフリー・ジャズ・ミュージシャン、ジョン・ゾーンのＣＤジャケットデザインも丸尾が担当した。また、花輪和一と組んで、「無惨絵」なるタイトルの豪華美術本を出したこともある。全ページのうち半分は、江戸末期の浮世絵師、月岡芳年や落合芳幾の「無惨絵」を復刻したもので、あとの半分が、丸尾と花輪の手になる「現代の無惨絵」で構成されている（前書きには、有名マンガ家、小説家、音楽家の賛辞が載っている）。１９９２年秋、ニューヨークの出版社「ブラスト・ブックス」から、丸尾の作品「少女椿（米国では「嵐氏のすばらしきフリーク・ショウ」と題された）」の英訳本が出版された。右から左へと進む日本のマンガ本の形式をそのままに出版されたのだが、内容を見て拒否する印刷所もあったという。丸尾が注目されているのは出版業界だけにとどまらない。１９９５年、「少女椿」は、原田ひろし監督の手で60分のアニメになった。アニメというのはちょっと意外な気もするが・・・。ラストに流れる曲の歌詞も丸尾自身の作曲だ。１９９５年末には、作品集がＣＤ-ＲＯＭになるとの広告も出ている。

だが、マンガ家としての丸尾の力量を端的に示すのは、最も単純な作品、すなわちセックスも暴力も非常に少ない作品の中にこそ、最高の力と抒情とがあふれているという事実だ。たぶん丸尾自身これをわきまえているのだろう、１９９５年末の本人談によれば、人気少年マンガ誌「少年チャンピオン」に新連載を始める準備をしているという。「短くて、ユーモアがあり、『かわいい』のを描くつもりだよ」

「沈黙の艦隊」（かわぐちかいじ）

潜水艦は何をあらわしているのか

米国および日本の「影の政府」は、日本のシーレーン防御のために、原子力搭載の潜水艦を開発する。日本人の核アレルギーを刺激しないようにと、いっさいが秘密にされている。この秘密兵器は6万馬力で、設計そのものは米国の手になるが、高度な日本のテクノロジーを駆使してつくられ、乗員も日本人のエリートばかりだ。艦長はカリスマ的な指揮官、海江田四郎。計画は順調に進み、やがて潜水艦は米国第七艦隊とともに試験航海に出発する。だがこのとき、海江田と乗員はだしぬけに米軍に対し反乱を起こし、米艦隊を追撃する。これはほんの序の口にすぎなかった。海江田はただ反乱を起こしたのみならず、世界一の原子力潜水艦である自艦に命令を下す。海江田には、ある計画があったのだ・・・。

これは、かわぐちかいじのベストセラーマンガ「沈黙の艦隊」の冒頭部分だ。この作品は、１９８９年、「週刊モーニング」に連載開始された。以来7年間にわたって連載され、ページ数7千ページをこえ、いまなお続いている。（編集部注：１９９８年2月現在ではすでに完結している）

昔なつかしい、饒舌な印象をあたえる潜水艦アドベンチャー物語だ。だが見方をかえれば、現代日本の政治の背後にひそむ重大な問題を浮き彫りにしているともいえる。すなわち、日米安全保障条約はこの先どうなるのか？　米国の指導のもとにできあがった日本国憲法が真に意味するものは何か？　日本の軍事のゆくえはどうなるのか？　そして日本という国そのもののゆくえは？　といった諸問題だ。

海江田は自艦を「やまと」と命名する。そして「『やまと』は単なる一潜水艦ではなく、自律性がある一つの独立国家なのだ」と宣言する。米国は手をこまぬいて見ていることができずに、すぐさま、やまとを破壊しようとする。ソビエトも米国に同調す

る。この事件は日本の大問題となる。日本政府は米国に完全に協力してやまとを滅ぼすか、それともやまとを救うかの二者択一を迫られ、迷う。

やまとは、ハイテク装備の「白鯨」のごとき存在となる。あざやかな作戦と潜水艦の身軽さで、米国第三艦隊およびソビエト艦隊を壊滅させ、二大国の面目をつぶす（マンガでは、現実にはありえないありとあらゆることが可能なのだ）。やまと問題をめぐって、米国とソビエトは手を結び、逆に米国と日本との間には溝が生じる。海江田は、独立国家であるやまとは日本と友好条約を結びたいと言い、日本は迷う。米国は日本をおどかし、そんなことをすれば日本を再占領して、原爆を落とすという。

かわぐちかいじ「沈黙の艦隊」より、「やまと」艦上の息詰まるような一瞬。乗組員が艦長の海江田に決定的な情報を伝えているシーン。潜望鏡の真下に当たる位置に、まるでキリスト教の聖人のように後光を背負って立っている海江田は、沈着冷静でかっこいい。　©1991　かわぐちかいじ／講談社

海江田は、ただの核テロリストではない。はた目にはどんなにテロリスト的にみえようが、海江田の行動はつねに「正当な自己防衛」（少なくとも日本の立場からはそう思える）にのっとっている。物語が進むにつれてしだいに明らかになるのだが、海江田の真の目標は、世界平和を守るために国際的な軍事組織を作りあげることなのだ。決断力のある日本の総理大臣は海江田の主張に共鳴し、大胆にもやまとと友好条約を結ぼうとする。ただしそれは、やまとが日本の管理下に置かれることを条件としてだ。世界各国が日本の首相の意図を不安に思わないようにするために、首相は交換条件として、日本の自衛隊組織をすべて国連の管理下に置くことを申し出る。こうしてやまとは、北極の氷山の中を通り、米国潜水艦と戦いながら、一路ニューヨークを目指す。ニューヨークの沿岸に到着すると、やまとは

攻撃してきた米国戦艦と戦い、ほとんどすべてを沈没させ、あるいは航行不能にしてしまう。やまとの行動はワシントンだけではなく、全世界の国々の政府を震撼させる。日本政府も例外ではない。東京では、やまと問題をめぐって古い政党が分裂し、新しい政党が結成される。この問題の解決法に関する意見は四分五裂する。最もやっかいなのは、はたしてやまとが核兵器をどの程度搭載しているか、そしてはたして海江田が目標を達成するために、核兵器を本当に使うかどうか、なのだ。

「沈黙の艦隊」は1989年に連載開始されるやいなや、大センセーションをまきおこした。国会議員たちもこの作品をめぐって議論したほどだ。1990年には「講談社漫画賞」を受賞し、日本中の大メディアにとりあげられた。米国の全国新聞にまで記事が載ったほどだ。1990年10月26日、講談社は朝日新聞および日本経済新聞に広告を載せた。その謳い文句にいわく「平成日本、ついにマンガによって眠りからめざめる」。1995年には、政治、経済、テクノロジー、各分野の専門家によるこの作品の解説本が、講談社から出版された。自衛隊広報誌「セキュリタリアン」に連載された分析記事を一冊の本にまとめたものだ。1996年初頭にはテレビアニメ化され、単行本29巻もぜんぶで2千200万部を売り上げた。

いったいなぜ、「沈黙の艦隊」はこんな大人気を得たのだろうか？　たしかに面白いストーリーではある。だがそれだけではない。今までほとんどタブーとなっていた問題に関して論争を引き起こした上、潜在的ナショナリズムにも訴える力があるからだ。この作品のファンは政治的関心の強い人も多い。しかし、好きで好きでたまらないという大ファンの中には、自衛隊員が多かった。1990年7月7日「コミック・ボックス」誌の記事の中に、批評家の鈴木邦男の筆になる次のような意味の文がある。『沈黙の艦隊』は、すでに右翼の若者にとっては聖書となり、作者のかわぐちは『新しい三島由紀夫』（才能あふれる作家で、軍国主義に心酔するあまりに自殺した）のように見なされている」そして鈴木はこう記している。「危険なマンガだ。マンガ界のクーデターであり、クーデターを誘発するマンガだ」もちろん誇張された大げさな文ではある。だが一方、そもそもマンガというものは誇張して描かれているものなのだ。

「沈黙の艦隊」が世に出た時期というのは、日本人が80年代の経済的技術的繁栄によってまだ多少、ふわふわ浮かれていた時期だ。「日本人は優秀なテクノロジーと、人間に対する優れた視点とを持っているから、世界をリードして良き新時代を築くだろう。それに対して、米国は遅れた国だ」といった空気が日本人一般の中に流れていた。「沈黙の艦隊」は、こういう、あま

りはっきりと口に出しては言われないにせよ何となく漂っていた国民感情を、明確な形にして示した作品だ。だが1990年代初頭、バブル経済がはじけるとともに、次のような事実が明らかになった——テクノロジーのほとんど全分野で米国をしのいでいると思われていた日本は、実はコンピュータ・ネットワーク革命においては10年も立ち遅れていたのだ。日本人の自信はしぼんでしまった。海江田司令官が「やまと」を使って実現しようとした「歴史的必然」も、いまやバブル期のように、実現性のあるものだとは思えなくなっている。

こうして時の流れとともに、「沈黙の艦隊」の衝撃性と目新しさは薄れていった。マンガ自体もあまりにも長期連載されすぎた。はらはらするようなアクションシーンが減り、そのかわりに、政治家や、時として海江田までが、米国その他の政治の中枢地で横柄にしゃべるシーンが増えてきた。もともと現実とかかわりのあるストーリーではあったけれど、ストーリーが現実に追い越されてしまった。世界の現実が変わってしまったので、作者のかわぐちも、ストーリーの変更を余儀なくされたのだ。1989年ソビエトが崩壊し、米国とロシアが事実上手を結び、その結果世界における米国の主導権がますます増大する、などという事態を、いったいだれが予想できただろう。その上、かわぐちが心ひそかに用意していたであろう話の展開（たとえば日本の政治改革）の多くは、現実の世界で少なくとも部分的には達成されてしまった。世界の中で国連の責任がさらに大きくなる、というのも、たぶんかわぐちが用意していたストーリー展開の一つだろう。だがこれも、日本がカンボジア和平の問題にまきこまれ、国連軍がボスニア、ソマリア、そのほか世界中の紛争地域の問題解決に失敗する、という現実によって、マンガのストーリーとしての魅力を失ってしまった。

だが、数年もの間、人気マンガに関する調査が行われると、「沈黙の艦隊」は必ず常連としてリストの上位に載る、という事実は揺るがない。「コミケット」その他のアマチュア同人誌コンベンションでは、「沈黙の艦隊」のパロディー本は、パロディーものの代表となっている。若いアマチュアたちがこの作品のキャラクターやシチュエーションを借りて、作者のかわぐちが考えもよらなかったストーリーを描きあげるのだ——コメディからポルノまで。

「沈黙の艦隊」は、国際政治面での衝撃的なストーリー展開で多くのファンをつかんだのだろう。だが、兵器の描写の面では、そうはいかなかった。戦争・軍事マンガ誌「コンバットマガジン」の編集者の黒沢いわく、「うちの雑誌の読者は、『沈黙の艦隊』は嫌いですね。潜水艦の描き方が、実際の潜水艦とはあまりにも違うからです」。

成田アキラ

（かつて）テレクラマンガ家だった男

初めて成田アキラに会ったのは、１９８０年、このマンガ家がサンフランシスコに来たときだった。米国中を旅して回った成田は、風変わりなグレー色の車に乗ってあらわれた。前夜は、セント・ヘレンズ火山の近くで車中泊したという。ところが火山が火を噴いたので、白かった車が火山灰をあびてグレーになってしまったのだそうだ。こんなぐあいで、当時はまったく変わった男だった。いまでは有名人になっているが。

成田がマンガ家デビューしたのは１９７１年、26歳のときだ。デビュー作は、男性週刊誌掲載のちょっとサイケデリックタッチのＳＦだった。この作品はしばらくのあいだ、かなり人気を博したが、やがて読者の好みが変わり、人気も落ちてしまった。成田は数年間、家族を養うために雑誌にマンガタッチのイラストを描く仕事をやっていた。その後米国を旅し、結局一年間もの長逗留になった。この滞在が充電期間となり、新しいものをつかむことができたのだ。

帰国した成田は、青少年向けの本に教育マンガを描きはじめた。テーマはアインシュタインの相対性原理とか、脳の秘密だとか、数学だとかだ。これは絶好のジャンルだと思われた。というのは成田自身に子供が三人もいるし、自分でも電気工学の学位を持っており、しかも叔父のムロタニ・ツネ象（子供向けマンガ家として著名）のアシスタントをやっていた経験もあるからだ。だが予期に反して、本の売れ行きはさっぱりだった。

成田が大きな関心を抱く対象は、マンガを別とすれば、女性とセックスとだ。よくある、「女房にかくれて浮気する」タイプなどではまったくない。ラディカルと言っていい結婚生活を楽しんでいた。妻、両親、子どもたち、みな成田の女あさりをとっくに知っていて、それを奨励するとまではいかなくても、別に反対もしなかった。成田にしてみれば、定期的でひんぱんでさまざまなバリエーションのあるセックスライフは、精神的肉体的フィットネスのごときものだった。だがそれが、別のものの追求へと変化をとげていったのだ。

１９８０年代半ば、日本のセックス産業は、革新的で非常に日本的な商品にいきついた。「テレクラ」だ。要するに、電話つきの個室がたくさんある店だ。その電話の番号は女性雑誌の広告ページに掲載されている。男性客は一時間あたり３千円程度を

支払い、その部屋で、見知らぬ女性から電話がかかってくるのをじっと待つ。広告を見た女性から電話がかかってくると、会話を楽しむ。もし男性が会話じょうずで、しかも女性が相手を気に入ったとなると、双方話し合って待ちあわせ場所を決め、実際に会う、となる場合もある。そのあとは二人のお好みのままで、セックスだけのおつきあい、本格的な恋愛、おしゃべりだけ、などさまざまだ。成田はひんぱんにテレクラ通いをし、会う約束をとりつける確率が高いばかりか、セックスにもちこむことに

成田アキラは、ひんぱんにテレクラ通いをするうちに、男性的能動的立場のセックスを好むある人妻に出会い、びっくり仰天したが、冒険を好む性格なので「よし、やってみよう」と決心したという。「奥の色道」より。

成功する確率も高かった。

１９８６年、成田はテレクラ体験をもとにしたユーモアマンガを描きはじめた。連載されるようになると、すぐさま大人気を得た。人間的でしかも正直な、セックスへのアプローチ（男キャラクターがしばしば「立た」なかったりする）がありのままに描かれ、ストーリーも男が読んでも女が読んでも面白い。こうして成田は、ついにみずからの才能と関心とを最大限に生かせる分野にたどりついたのだ。成田自身の言葉によれば、米国滞在中に読んだコミックス作家、ロバート・クラムの作品から影響を受けたという。

１９９２年には成田の作品は、人気はあるが二流と目される商業誌に掲載されるようになっていた。たとえば「漫画サンデー」とか「週刊大衆」、それに夕刊紙「内外タイムズ」などだ。ときには、セックスライフに関するルポも執筆し、「テレクラおよびセックスの専門家」と見なされるようになっていた。成田は夫人とともに、深夜テレビのトークショウにひんぱんにゲスト出演し、セックスやセクシュアリティを語った。１９９５年になるころにはトップ商業誌に作品が載り、自身のセックス体験を描いたマンガの単行本も20巻以上にのぼっていた。セックス体験をもとにした小説さえ二冊書いた（テープレコーダーに声をふきこんだものをあとで起こしたりはしたが）。一年間に印税や原稿料あわせて50万ドル以上稼いだという。

だが、あまりにも有名人になった成田には、テレクラにいく暇などなくなった。そこでテレクラに交渉し、直接自分の仕事部屋（３人のアシスタントとともに働いている）に電話をつないでもらうことにした。ある雑誌には、女性読者向けに、成田の直通電話番号が掲載されたほどだ。成田は私のインタビューに答えていわく、「一日に40回から50回も電話が鳴ったね。でもとても全部に出るわけにはいかなかった。よさそうなのだけ選んで返事したよ」。成田の仕事机の横には、女性と会うときにそなえて、いつも黒い革かばんがおいてある。中身はＳＭの鞭、ペニス型バイブレーターなど、場合に応じていろいろなものがぎっしりだ。

それにしてもどうして、そんなにおおぜいの女性が電話をかけてくるのだろうか？「たぶんさびしいからじゃないかな。だけどむしろ、単に好奇心からというだけの女が多いね。半分くらいは主婦で、性的欲求不満なんだ。テレクラがこんなに繁盛しているのは、日本人ていうのは、異性と知り合えるチャンスにいまだにめぐまれないからだと思う。米国人の場合、バーとかバスの中で、気軽に他人と話をするだろう。でも日本じゃそれは無理だね。おもしろいのは、日本人はふだんは社交性がないのに、電話となるとたがいの顔が見えないから、大胆になって、ものすごくよくしゃべるんだ。すごく日本人的な人間関係作りだね。

男客の一団がクラブを出て、風呂で気勢をあげているシーン。一番左の男が成田アキラ。一番手前にすわり、壊れたギターを見て嘆いているのが弟の成田コージ。「成田兄弟のエッチツー・Oh！」より。

それと、日本が安全な国だというのも、テレクラが繁栄する原因だろうと思う」

テレクラを愛好する以上、成田自身、ある程度の危険は覚悟しなくてはならない。テレクラマンガを連載してから１９９５年にいたるまでのあいだ、テレクラで知り合ってセックスした女性は４００人以上もいる。エイズの危険性を考えて検査を受けたが、ＨＩＶは陰性だった。だが成田が力を込めていうには、「いつも用心してコンドームをつけている」。

成田は非常にタフな男でもある。あるとき、東京から仙台、盛岡、松本、諏訪と車で旅し、また帰京した。二日間でたっぷり1万6千キロ以上も走った。しかもそのあいだ、電話をかけてきた女性4人とかわるがわる会いながらだという。帰京したのは早朝4時で、夜が明けるとすぐにマンガ描きの仕事にとりかかった。「本当に女が好きでないと、とてもこんな仕事やってられないよ」

「こんな仕事」が、ついに家族レベルになった。成田の弟であるコージもプロマンガ家だが、兄よりは多少シャイな性格だ。その成田コージが１９９４年に出した単行本のタイトルは「成田兄弟のエッチツー・Oh!」（エッチツーオーはもちろん水の化学記号だが、エッチというのは日本語では「スケベな」の意味でもある）。性的エネルギーがありすぎる兄を

もつ生活のありさまを、ユーモアをこめて描き出したマンガだ。兄は兄で、今度は自分の妻の性的冒険を描く作品を発表した。
１９９4年、成田アキラは、がらりと趣を変えた作品にとりくみだした。上品な人気マンガ誌「週刊モーニング」に、「超愛の人」を連載しはじめたのだ。「安全なセックス」の時代にふさわしく、「なぜ人は愛し合うのか」を追求する男の物語だ。かならずしもセックスを必要としない、恋愛と欲望の物語でもある。5月25日号に掲載された最終エピソードの中で、作者の成田は読者（男女両方）あてに次のようなメッセージを記し、セックスがもはや自分にとって「魂の追求」となったことを語っている。

「ボクの一番の興味は、今も昔も男と女のセックスだ。しかし（略）年を追うごとにボクのセックス観がかわってきた。（略）これをどんどん進めると究極的には男も女も服を着たまま、体を接することなしに、お互いの目を見つめ合うだけで官能的恍惚感を得ることが出来るに違いない。しかし、それには相当深い愛で結ばれた男女でなければならないはずだ。そんな男と女を描いてみようと思い、この『超愛の人』がはじまったのだ」

内田春菊

光と影

内田春菊に直接会ったことはまだない。だが、昔からの知り合いのような気がする。それほど内田のマンガは、読者をぐいぐいと引き込んでしまうのだ。内田は、自分の人生を隠しだてしないことで実績を築いてきた。派手すぎるとはいえないにせよ、たとえば米国の女性ロックスター、シンディ・ローパーやマドンナに較べてもひけをとらないほど、華やかな存在だ。実際にラテン系のバンドで歌っているし、内田の最初のマンガ作品集の第一ページは、ローパーのヒット曲「ガールズ・ジャスト・ワナ・ハブ・ファン」の歌詞で始まる。内田は新しいタイプの日本女性であり、「女とは、男とは、こういうものだ」という世間一般のいわゆる「常識」を揶揄しつつ、非常に冷静な姿勢を決して崩さない。
内田春菊のプロマンガ家デビューは１９８4年。普通の女性マンガ家がたどるような、先輩有名女性作家のアシスタントをやったり、少女マンガや女性マンガを描く、というコースとは無縁だ。もしそういうコースをたどっていたとしたら、内田の作品

も保守的な「女性マンガ家」スタイルになっていただろう。だが内田は、マンガ界の主流の外で自分の腕を磨いた。作品が掲載されたのも「ガロ」などの前衛マンガ雑誌、エロマンガ誌、マンガでない普通の女性雑誌、男性の読むニュース週刊誌、音楽雑誌、麻雀雑誌などだった。

ほかの女性マンガ家同様、内田の描く女性キャラクターの目は大きい。だが、内田の描き方はきわめて念入りで（ときには人間をモデルにしてポラロイド写真を撮り、それをもとにして描いたりする）、女性キャラクターのリアリズム性は他に類をみない。女性作家の描く女性キャラクターは、おうおうにして長身で細身だが、内田の描く女性はどちらかといえば小柄で胸が大きく、ぽっちゃりしていてエロティックな感じがする。だから内田の作品を初めて見た読者は、「この作家は男性だろう」と思い込む。一篇のストーリーの中で、リアリズムから、デフォルメされた「マンガスタイル（コミック・リリーフとして）」まで、いろいろと画法を変えてみたりもする。背景はたいてい省略されている。というのも内田の作品は、男女の関係を描くものが多いため、手や顔や身体（着衣、裸、両方）のクローズアップがほとんどだからだ。ストーリーはもちろん大人向けのものばかりだ。

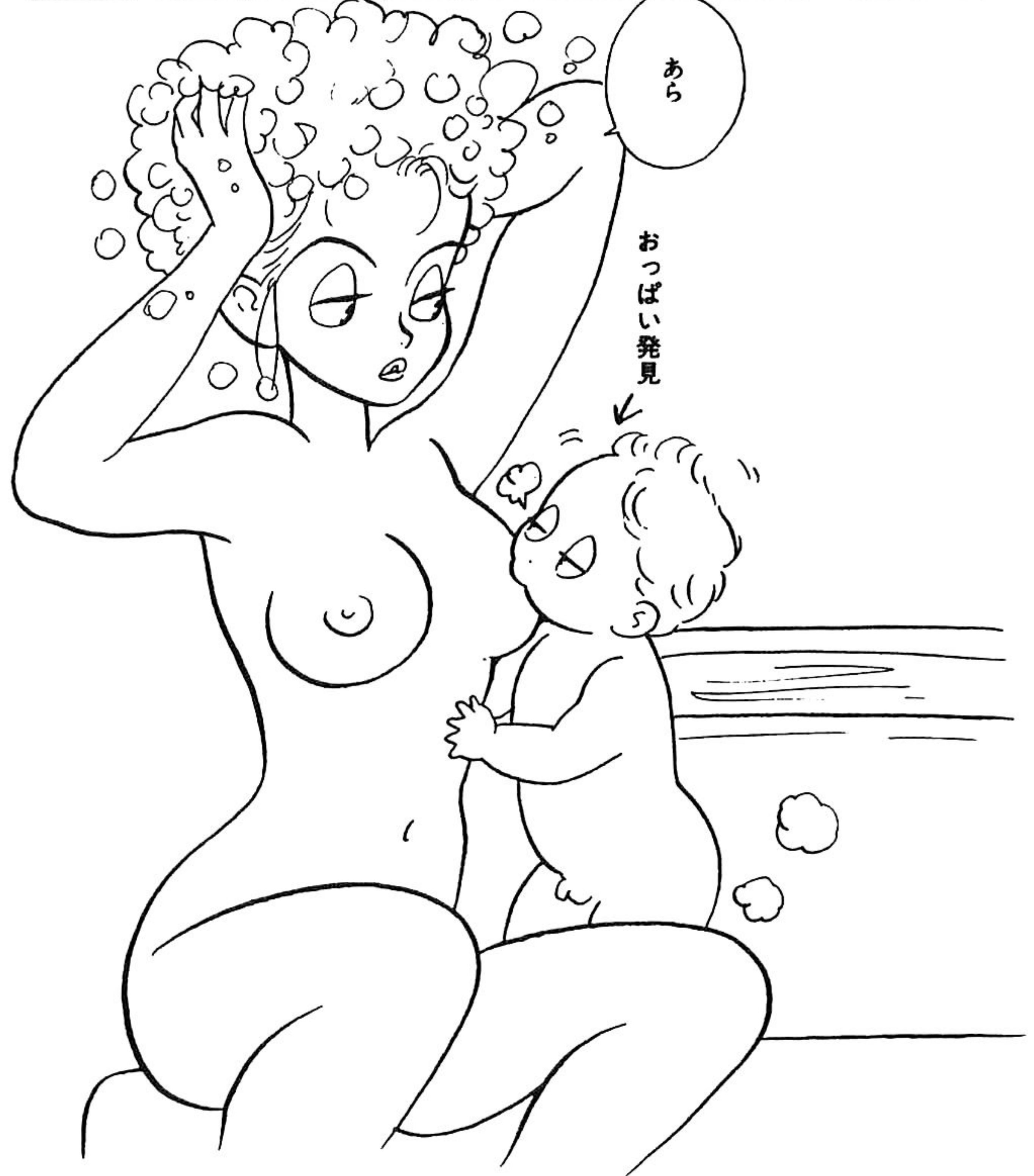
波のまにまに⑥

内田春菊

内田春菊「波のまにまに」（ペーパーバックの英字タイトルは「An Old Fashioned Love Elegy」）第6章の口絵。しじゅう男に犯されるはめになる若い娘を描くフィクションだ。1988年、「ガロ」に初出連載。

ジャンルとしては、深刻な心理描写のある長編のシリアスもの、短いギャグもの、コミック・ホラー、スリラーもの、といろいろだ。「タラ夫ちゃんとお料理」では、優れたユーモアのセンスが発揮されている。この作品は１９８６年の短編で、「オーブンレンジを使っていかにラーメンを作るか」、「ワイヤーで線香花火のよう

なものを作れるか」の話だ。１９８６年の連載マンガ「ヘンなくだもの」では、ファミリーレストランにいってスタッフを困らせてやろうとたくらむ三人の女性が描かれている。ウェイターがテーブルにやってきて深々とお辞儀し、ていねいな言葉を使うと、女たちも立ち上がってお辞儀し、自己紹介を始めたりする。

１９８８年の連載マンガ「一身上の都合」は、日本のＯＬを題材とする軽快な物語で、ＯＬたちのたくらみや恋や、男性が支配する会社で自尊心を保つための悪戦苦闘ぶりが描かれている。内田の女性キャラクターのなかには、陰謀のはりめぐらされる社会の中で、無防備な存在の女性もいる。いわゆる「ぶりっこ」をし、本当は経験豊富なのに、何も知らないふうを装うものも

赤ん坊は、髪を洗っている母親（内田春菊）のそばから離れたがらない。「わたしたちは繁殖している」より。

いる。不倫している既婚のＯＬという、おなじみのキャラクターもいる。
　だが内田の作品は、こんな明るいものだけではない。暗いものもある。１９９１年の「幻想(まぼろし)の普通(フツー)少女」、１９９２年の「物陰に足拍子」はともに長めのストーリーで、日本社会の弱点をえぐっている。ここに描かれた日本社会はハイテクノロジー、高い生活水準、なめらかな人間関係、ではない。壊れた家族関係、望まない妊娠、少年犯罪、ドラッグの日本だ。日本の私小説に似た要素を持つ作品だといえる。というのもこれらの作品には、作者自身の人生がわずかに形を変えただけで投影されているからだ。
　１９９０年代初め頃、内田は、自分の秘密、しかもいまだに日本社会ではタブーとされていることを公に語りはじめた。すなわち、少女時代に受けた辱めのことだ。内田は15歳のとき、たまたま妊娠してしまった。すると内田の養父が、母の同意を得て娘をむりやり犯したのだという。「こうすれば流産できる」というばかげた言い訳つきだった。内田は何年も養父に犯されつづけた末に高校を中退し、家出して二度と戻らなかった。１９９４年、内田はこの体験を、マンガではなく自伝的小説に書いた。タイトルは刺激的な「ファザーファッカー」。この小説は次のような文で始まっている。「私は、よく娼婦の顔をしていると言われる」。
　自分の人生をみずからの手でコントロールしたいというのが、内田春菊の強い願望だ。独学のマンガ家として大成したのみならず、イラストレーター、エッセイスト、小説家としても名声を博している。マンガ作品「南くんの恋人」は人気テレビドラマにもなった。「水物語」は１９９１年、劇場用実写映画になり、作者自身が主演した。
　１９９０年代初め、内田は子供を産み、１９９４年には、自分の出産体験をもとにして、非常に実感のこもったマンガ作品集を出版している。タイトルは「わたしたちは繁殖している」。この作品集は、権威ある文学賞を受賞した。実生活やマンガ作品の中で何をしようとも、それは内田春菊が自信をもって歩む自分の道であり、自分の言葉なのだ。

水木しげる

精霊の世界

１９８０年代前半、ちょっとだけだが水木しげると顔を合わせた思い出がある。目立つ人物だった。ほとんどのマンガ家が10代後半か20代前半の若さという中にあって、水木はすでに50代後半であり、しかも服の左袖のなかには腕がない。だが、とにかくバイタリティにあふれていた。二度目に水木に会えたのは１９９３年、場所はサンフランシスコだった。水木はアリゾナ州のホピ・インディアンの居留地を熱心に取材した帰りで、当時すでに70歳近く、はるかに年若い人々をお供につれていた。遅い夕食をとり、アルコールを入れると、みんなくたびれてしまったが、水木一人は元気で、これからポルノショップにいこうと言ってきかなかった。写真が満載のポルノ雑誌を見たいというのだ。お供の面々はびっくりして、目を白黒させていた。

水木の本名は武良茂。１９２４年生まれで、生地は日本海岸にぽつんとある港町、境港。子供の頃から絵のうまさはぬきんでていた。毎日新聞の地方版に作品が載ったほどだ。戦後、短期間だが武蔵野美術大学に在籍した時期もある。こういう正式な絵の訓練を受けると、マンガ家に必要なオリジナリティが失われることがしばしばあるが、さいわい水木の場合はそれをまぬがれた。現在、水木の絵は、背景は細かくリアリスティックに描きこまれているが、人物は非常に「マンガ的に」描かれているのが特色だ。

水木のマンガ的才能は、子供の頃好奇心が強かったために養われたという。幼い頃、水木のめんどうをよくみてくれたのは、「のんのんばあ」という渾名（水木が名づけた）の女性だった。魂や霊の世界への関心が高まったのは、この女性のおかげだという。とくに、その地方に伝わる伝説の怪物やお化けが好きだった。

そのほか、水木に影響を与えたもの、それは戦争だ。１９４３年、帝国陸軍に徴集され、ニューブリテン島（現在パプア・ニューギニアの一部）にあるラバウルに送られた。階級差のきついタテ社会である軍隊の中で、新顔のしかも最下級の一兵卒だったため、しょっちゅう上官に鉄拳制裁されていた。ある日、分遣隊の一員として平原で見張り任務についているとき、オーストラリア兵および現地人の兵士より成る敵軍に襲われ、見張り仲間たちはみんな死んでしまった。水木はたったひとり、命からが

ら逃げ出して日本軍の陣地にもどったが、そこで待ち受けていたのは上官からの酷い制裁だった。たいせつな銃をなくしたうえ、（帝国陸軍の兵士でありながら）自分だけ助かったからだというのだ。そののち、連合軍の空襲を受けた際、水木は重傷を負い、ついに左腕を失う羽目になった。負傷のために死の淵をさまよい、そのうえマラリアにおかされ、やっとのことで回復したが、病床にあったこの時期に水木の心にわきあがってきたもの、それはニューギニア原住民に対する深い共感だった。いま、水木は次のように語る。「死なないですんだのは、魂や霊の力のおかげだと思うね」たしかに、病床にあったおかげで水木は戦闘に参加しないですんだ。もし元気だったら、とうの昔に戦死していたかもしれない。というのも、ある有名な戦闘で、水木の属する部隊は自殺同然の「ばんざい突撃」をおこなったからだ。さいわい奇跡的に、水木の部隊の面々は死をまぬがれたが、「この部隊は栄誉ある死をとげた」との誤報が日本軍の司令部にすでに届いてしまっていたため、部隊はむりやり最前線に送られた。そして今度こそ、生きて還ってはこれなかった。

戦後、帰国した水木は、しばらくのあいだ「紙芝居」を描いて生計をたてていた。紙芝居というのは、テレビが普及する前の庶民の安価な娯楽で、通りに人を集め、絵のパネルをめくりながら語り手が物語を語るというものだ。水木は紙芝居のほか、貸本屋用のマンガも描いた。貸本屋というのは、要するに商売用の図書館のようなもので、読み物に飢えた本好きの客を相手に、安い値段でマンガや一般の本を貸していた。水木のマンガデビュー作は、１９５７年の「ロケットマン」というペーパーバックだ。すでに33歳になっていた。

水木しげる「ゲゲゲの鬼太郎」の一挿話の口絵。
手前にいるのが鬼太郎、一番後ろがねずみ男。
©1981　水木しげる　（朝日ソノラマ 刊）

だが水木は、長い間、商業的成功や名声とは無縁だった。１９６５年、「週刊少年マガジン」増刊号に「テレビくん」を描いて、ようやく成功の端

緒をつかんだのだ。この作品は、ひとりの少年がテレビ受像機の中に入りこみ、コマーシャルの商品をまんまと盗みだして、現実世界の貧しい友だちに配るという話だ。友だちはテレビの画面で、主人公の活躍を見ることになる。まさに小説的な筋立てであり、しかも東京オリンピック後の爆発的なテレビブームを受けて、商業的成功を約束されたような作品だった。はたして翌年「テレビくん」は、権威ある講談社漫画賞を受賞した。

その後の水木は、日本人の心をぐっとつかむような作品を発表し始める。とくに幽霊や妖怪マンガだ。水木の妖怪マンガは、日本の古い伝統に深く根ざしてはいる。だが描き出された非現実世界は、まさに水木独自のものだ。しかもそこに住んでいる妖怪たちは単におそろしいというより、むしろ「なつかしい」という感じを読者の心におこさせる。水木マンガの最も有名なキャラクター、「鬼太郎」は、「ゲゲゲの鬼太郎」シリーズの主人公だ。妖怪一族の子に生まれたが（父親はミイラ）、いまや地上では最後の生き残りとなってしまった。両親はすでに「死んだ」が、父親の目玉だけ生き残っている（小さい両手両脚もある）。この「目玉おやじ」は息子の保護者だ。鬼太郎は眼が一つしかないので、何かのおりには目玉おやじが息子の目玉になって隠れたりする。鬼太郎は現代社会に生き、ふだんは人間と同じ生活をしているが、相棒は妖怪でその名も「ねずみ男」。いつも貧乏で疎外されている妖怪だ。

妖怪の生活と人間の生活とが渾然一体となったこの作品は大ヒットした。1968年には、「ゲゲゲの鬼太郎」のタイトルでテレビアニメにもなった。主題歌は水木自身の作詞で、この作品が子どもたちに大受けした理由の一端をのぞかせている。

「ゲ、ゲ、ゲゲゲのゲ。朝は寝床でグーグーグー。楽しいな、楽しいな、お化けにゃ学校も試験もなんにもない・・・」

妖怪マンガ以外で水木が特にすぐれているのは、戦記マンガだ。ほとんどが反戦テーマで、一兵卒の惨めさを同情とともに描いているものが多い。こういう作品を描くことによって、作者は自分自身の中にひそむ「魔」を払っているのだろう。なかでも1973年の「総員玉砕せよ！」は最高傑作だ。実際にニューギニアで若き日の水木が属していた部隊が、むりやり死に追いやられていくありさまを、劇的に描き出した実録マンガだ。なかでも、部下をむざむざ死なせる傲慢な将校たちの描かれかたがすばらしい。ありとあらゆる反戦マンガの中でも最も力にあふれた作品となっている（皮肉なことだが、水木自身の兄はB級戦犯として戦争裁判にかけられ、有罪判決を受けている）。

１９９０年代初頭、心霊現象や精神世界がブームになったのとあいまって、水木の人気はさらに高まった。マンガのほかにエッセイや、日本の民間信仰に関する本も何冊も書いている。１９９１年と１９９２年、子供の頃の「のんのんばあ」に関する思い出をつづった小説がＮＨＫでテレビドラマ化され、賞をとったりもした。このころ水木は、天皇から紫綬褒章を受けている。

１９９４年末、２千ページにおよぶ大冊「コミック昭和史」を完成した。水木自身の歴史を、史上最もドラマチックで激動の

水木の部隊のある軍曹は、手榴弾でキャッチボールをしているうちに瀕死の重傷を負う。そして即座に水木に、「残っている手榴弾をくれ」と頼み、それを使って自殺を遂げる。「コミック昭和史」より。

時代だった昭和（裕仁天皇の時代）という時代に重ねて描いた本だ。妖怪キャラクターのひとりを対話者として登場させ、調べぬいた脚注や参考資料も載っている。もしほかのマンガ家がこの本を書いたとしたら、「しぶしぶ書いた」という印象のものになるか、あるいは自己顕示欲のあふれたものになっていただろう。だが水木しげるの手にかかると、いかにも当を得た著者の本という印象の書物に仕上がっている。

「日出処の天子」（山岸凉子）

山岸凉子の歴史修正派的天皇史マンガ

「価値転覆的」という語は、普通、少女マンガのイメージとはあまり結びつかない。だがなかには例外もある。少女マンガの中でつねに最も人気を誇る作品の一つに、「日本国の基礎を築いた偉人を、女装好きで陰謀好きの男性同性愛者でしかも霊力ある人物として描きだしたもの」がある。山岸凉子の「日出処の天子」だ。雑誌「ＬａＬａ」に１９８０年から１９８４年まで連載された作品で、聖徳太子の生涯を想像力豊かに描いたマンガだ。聖徳太子というのは、西暦５７４年～６２２年まで時の天皇の摂政をつとめ、事実上の為政者だった偉人だ。肖像画がつい最近まで一万円札のおもてに載っていた。

聖徳太子は、日本を、天皇率いる中央集権国家につくりあげるために尽力した。日本に仏教をとりいれたのも彼だ。「十七条の憲法」（廷臣向けに、統治の心得を記した掟）を定め、奈良の法隆寺建設を仕切った。ぬきんでた偉人として伝説化され、いまなお日本の各地でなかば神格化されて祭られている。山岸作品のタイトルの「日出処の天子」というのは、聖徳太子が中国の皇帝に送った書簡の一節からきている。大胆不敵にも太子は、「太陽の昇る国の皇帝が、太陽の沈む国の皇帝にこの書を送る」と記したのだ。

山岸のマンガは聖徳太子10歳のときからはじまり、成人していく様子を語っていく。物語は、蘇我毛人（えみし）（宮廷でも最も富貴な貴族である蘇我馬子の長男）の目をとおして語られる。あるとき散歩していた毛人は、ひとりの少女が水浴びしているところに出くわす。少女の美しさが毛人の心にやきついてはなれない。ところがまもなく、それは少女ではなく、少年である聖徳太子だ

ったとわかるのだ。その後なんども、毛人は太子に出会う。あるときは髪に花を飾った少女姿だったり、あるときは少年姿だったりするが、不思議な力をそなえていることだけはいつも同じだ。ものを浮揚させたり、無言のまま、毛人に自分の考えを伝えたりできるのだ。

日本の傑作マンガの常道どおり、このマンガも開巻ただちに、まるで小説のように複雑な展開を示す。何十人ものキャラクターが出そろい、プロットや副プロットが錯綜して、総ページ数2千ページを超える。太子が成長するにつれて霊力も強くなり、太子は巧みに宮廷の人々をあやつりはじめる。太子の影響力は強まっていく。時あたかも日本史上最も面白い時代だ。宮廷人の意見は、古いアニミズム宗教である神道を守ろうとする者、大陸伝来の新宗教である仏教を取り入れようとする者、まっぷたつ

朝廷では仏教と神道とがたがいに覇権をめぐって争う。若い聖徳太子が、神道の雨乞い儀式がなぜ効きめがないのかを説明しているシーン。山岸涼子「日出処の天子」より。

にわかれる。権力争いが激化する中、陰謀がめぐらされ、謎の殺人が起こる。スリルのあるシーンの一つは、ひでりの際の雨乞いシーンだ。神道の巫女がよばれ、雨乞い儀式をおこなうが、失敗する。それに対し聖徳太子はみごと雨を降らせることに成功する。太子の威光は果てもなく強まり、同時に太子の奉じる仏教の勢力も強くなる。

聖徳太子の時代というのは、少女マンガの舞台としては絶好だ。コスチュームが異国風で変わっているとかだけの理由ではない。人間関係（これぞ少女マンガに欠かせない要素）が入り組んでいるからだ。男は妻を何人も持ち、子供がおおぜいいる。有力貴族たちは、ややこしい政治的同盟や姻戚関係で手を結び合う。閨閥をつくるためなら、ごく近い親戚同士の結婚もやってのける（作者の山岸は、読者が複雑な姻戚関係を理解しやすいようにと、単行本の各巻の巻末に家系図を載せている）。その結果、非常にむずかしい恋愛、たとえば宿命の恋、報われない恋、結ばれない恋が生まれてくる。

聖徳太子は蘇我毛人を深く恋するようになる。だが毛人は太子に心ひかれはするけれども、もともと女のほうが好きな若者なので、地方の神社に仕える巫女を心から愛している。一方、毛人の妹が兄の毛人を愛し、一計を案じて毛人と肉体関係をもち、妊娠する。太子は大の女嫌いなのだが、その事実を知りつつも毛人の妹をめとり、妻の一人とする。彼女は出産し、その子は公的には、太子の子ということになる。こうして太子と毛人は義兄弟の関係となる。

山岸はこれらの入り組んだ恋愛関係を描くにあたり、当時の時代背景を、たとえ史実にまったく忠実とはいえないにせよ、できるかぎり尊重している。たとえば、貴族の男女はほんとうに好きな相手と結婚できることなどめったになかった、というのは歴史的事実だ。

「日出処の天子」には、少女マンガの傑作のもつ要素がすべて入っている。美しく描かれたコスチューム、時としてシーンを飾っている花その他の装飾的な絵柄、人物の内省的な感情の細かさ（セリフにあらわさずに）、そして美しい象徴的なシーン（たとえば若い聖徳太子の、瞑想をしている心の状態をあらわすために、太子が空間をすべるように移動する、というシーンがある）。

「日出処の天子」で中心テーマの一つにすえられているのは、いうまでもなく男性同性愛だ。これは、連載がはじまった１９８０年、すでに少女マンガにおいては目新しくもなんともなくなっていた。もう何年も前から、男性キャラクター同士の恋愛を描くのは少女マンガの定式の一つだった。最初のころのパターンは男装した女性が、男性と恋愛する話で、やがて男子校の寄宿舎で美少年同士が愛し合う話そのほか、いろいろなタイプの男性同性愛が描かれるようになった。だが山岸は、日本史の偶像で

ある人物を女装趣味ありの同性愛者として描くという非常に過激な方法をとったのだ。女性雑誌「クレア」１９９２年9月号誌上で、山岸はインタビューに答え、次のように語っている。「まだ『日出処の天子』も最初の頃は、どうか同性愛の話に行かないでくれって頼まれたものです。それが連載も終わるころになると、『今の時代、少女マンガはホモが入っていないと駄目。ホモさえ入っていればなんだってウケます』なんですから・・・もう・・・ねエ」

ところで、日本語を勉強中の外国人の読者が「日出処の天子」を読むと、むずかしい日本語だなと感じるかもしれない。格式ばったしゃべりが多い上に、人名がややこしい（聖徳太子の本名は、やたら長い「うまやどのとよとみみのおうじ」だ）からだ。だが歴史の専門用語に関しては、ちゃんと脚注がついている。「日本史のユニークな観点に興味がある」という読者にもおすすめできる作品だし、「歴史なんか興味ないが、いいマンガを読みたい」という読者にも推薦できる。この作品は、１９８３年、講談社漫画賞を受賞している。

「マンガ版刑事弁護ものがたり」

法律マンガの見本

日本の法体系を知りたいという方のためのいい方法が、マンガを読むことだ。その好例が、「マンガ版刑事弁護ものがたり」。いわゆる「教育マンガ」の一種で、このジャンル自体は別に珍しくも何ともない。日本ではマンガは情報伝達の重要な一手段であり、たとえば株式市場から原子力にいたるまで、ありとあらゆることをマンガで伝達することができる。この教育マンガのとくにおもしろいところは、政府刊行物であること、しかも大蔵省印刷局が発行しているということだ。

「マンガ版刑事弁護ものがたり」は、「弁護実務研究会」の協力を得てつくられたシリーズの一冊だ。このシリーズには、離婚訴訟や車の事故、遺言と相続、借家、土地の権利にいたるまでいろいろなテーマの本がある。文章のみのテキスト本が多いが、マンガ版も出ており、この本もそうだ。

まず短い前書きとして、「刑事事件はおもしろい分野だ。なぜなら人間のさまざまな営為がよくあらわれているからだ」という主旨の文があり、そのあと２４４ページにわたって、実際の刑事裁判の例が七件、マンガで描かれる。読んでみると全部面白

14歳の少女を強姦したとされる5人の若者の弁護士が、少女の家を訪れているところ。弁護士が少女の母親に自己紹介する際、手土産をさしだしているのは、話がなんとかうまくまとまるようにと願ってのことだ。結果的に、このケースでは5人は起訴猶予になった。「マンガ版刑事弁護ものがたり」より。

い。というのも、日本の法律の運用に関して細かくわかるし、教育マンガとしてもよくできているからだ。

第一例は、１９７０年に実際に起きた事件。長野県の山岳地方で、東京からきた高校ラグビーチームが合宿をし、厳しい練習を行った。ところがひとりの生徒が急死してしまい、取り調べにあたった警察は「シゴキ」のようなものが死因ではないかと判断した。そのため責任者の教諭が監督責任を問われて逮捕され、「人殺し」の汚名を着ることとなった。死んだ少年の両親は、その教諭と学校を相手取り、１５００万円の賠償金を請求してきた。地方裁判所の判決では、教諭は無罪とされたため、検察は控訴した。高等裁判所に場所は移り、最初の判決がくつがえされ、被告の教諭は一年の執行猶予付きではあるが、懲役二か月を申し渡された。被告側は最高裁判所に上告したが、却下された。学校側は両親に、１３５０万円（法廷の仲裁によりこのように決定した）を支払ったという。決着がつくまでに、七年間の月日がかかった。

この判例では被告側が負けたが、この例のように真実があいまいな事件の場合、責任の所在をめぐって紛糾が起こりやすい、ということがよくわかる。死んだ少年は、はたしていじめや、それに類する厳しい訓練のせいで生命を落としたのか？　それとも健康状態に問題があったのか？　あるいは単に不運な突然死だったのか？　責任者の教諭は、はたしてどの程度の責任を負う

べきなのか？　これらは、マンガで描くにはあまりにもむずかしい問題だ。だが、脚本を書いた作者も、作画したマンガ家も、非常によくやっている。この話だけではない、全部みごとな出来だ。すべて実際の裁判所記録、新聞記事、目撃者たちの証言に基づいている。

「教育マンガ」は一般的に、とかく娯楽マンガより文字が多くなりやすく、しかもハラハラドキドキのシーンに乏しい、という欠点がある。生唾をのむようなセックスシーンだの、血みどろの銃撃シーンなどとは無縁だ。だがこのマンガの場合、絵の表現力がすぐれているので、おかたいはずの法律的な内容もすんなり頭に入るし、細かい感情などもよく伝わってくる。弁護士の顔のクローズアップ、証人の神経質な顔つき、弁護士が被告と額をつきあわせて法廷戦術を相談している間、灰皿につもっていく吸い殻の山。これらのシーンが、千万言を費やすよりもよく、人間の心の動きをあらわしている。

ほかの話の内容は、日常的な事件から不気味なものまで、それこそ幅広い。アル中の日雇い労働者ふたりが、酔っ払った仲間から金を盗み、しかも酒びんで頭を殴って負傷させた事件。強姦容疑で逮捕されたならずもの（強姦事実を否定しているが）と若い女友だちの事件。そして１９５３年に起きた有名な「徳島のラジオ商殺し再審事件」。これは、ラジオのセールスマンが睡眠中に殺され、妻が容疑者として逮捕された事件だ。

「ラジオ商殺し」では、妻は最初、警察で自白したものの、あとになってから自白は強要されたものだと主張した。無罪の証拠がかなりあったにもかかわらず、有罪判決を受けた妻は、冤罪を主張しつづけたが、いっさい認められず、再審の請求も却下された。30年近くたってようやく再審がおこなわれ、晴れて無罪となったが、当の本人は判決がおりる少し前に、ガンで病死してしまったのだ。この事件をもとにして書かれた本も数冊あり、映画にもなっている。「マンガ版刑事弁護ものがたり」は、「日本ではつい最近まで再審がいかにむずかしかったか」という問題に焦点をあてている。

法律の専門家でないごく普通の読者なら、このマンガを読めばいろいろなことがわかるだろう。法律用語（山ほど出てくる）に関しては、ページの下のほうにちゃんと説明が書いてある。法律上の手続き、たとえば起訴、裁判、控訴、判決などは、話の中にうまく織りこまれている（本の最後のほうに、文章でさらに補足説明も書いてある）。外国人の読者がこの本を読めば、日本の法律システムの興味深い部分がわかるし、それが日本でどのように議論の的になっているかもわかる。たとえば、集団でのいじめによる自殺とか、かつてしばしば行われた自白強要の問題などだ。日本人は裁判をいやがる傾向があるとはよく言われることだが、それもこのマンガのなかに描かれている。ほとんどどの物語でも、被告側弁護士は、ことを少しでも有利に運ぼうと

して被害者やその家族に接近し、裁判までいかないように、あるいは刑を少しでも軽減させるために何らかの形の和解（示談）を求めたりする。あるエピソードでは、検察官が被告方の弁護士を助けるために、被害者側の特別にがんこな人間にわざわざ連絡を取り、納得させたりするのだ。

「マンガ版刑事弁護ものがたり」で使われている日本語は、一般マンガのそれに比べてかなり知的な印象をあたえる。若者向けの一般マンガとは異なり、難解な漢字にもルビがふってない。だがそれでも、文章ばかりの法律解説書よりははるかに読みやすい。たぶん政府刊行物だという事情のせいだろうが、マンガを描いた真木泉に関しては、裏表紙に小さな字で名前が載っているだけだ。

「ファンシイダンス」（岡野玲子）

禅のロマンス

自分が禅僧になることなど想像もつかないが、禅そのものは昔から好きだし、禅僧の生活にも興味がある。ハイスクール時代の友人のひとりが、福井県の禅寺でもう20年近くも僧侶をやっている。何度かこの友人と会っているうちに、その人生についていろいろと考えるようになった。

岡野玲子のライトコメディ「ファンシイダンス」が気に入っているのも、一つにはそういう個人的な事情があるからだ。これは、現代の僧侶の生活を非常によく教えてくれるマンガだ。こんなマンガがあるのだと知っておどろく人もいるかもしれないが、少女マンガだと聞けばさらにおどろくだろう。少女マンガといえば「現実よりはラブロマンス」であり、並みの少女マンガなら禅僧の生活などまず出てはこない。だが、「ファンシイダンス」（小学館のマンガ誌「プチフラワー」に、１９８４年から１９９０年まで連載された）は、並みのマンガではないのだ。なるほど表面的には、少女マンガおなじみの道具がすべてそろっている。恋愛、ファッショナブルな服装のキャラクターたち、ときとして白人のように見える大きな瞳。だが同時にこの作品は、哲学的であり形而上学的でもあるのだ。

主人公は、陽平という名前の若者。大学生で、「フラミンゴウズ」なる名前のロックバンドのメンバーでもある。長身でハンサ

ムで、要するに東京の流行最先端をいく「シティボーイ」だ。陽平のまわりには、同じようにオシャレな男女の若者がおおぜいいる。なかでも陽平自身が一番気に入っているのは、美人でオシャレな真朱という名前の女の子で、彼女のほうも陽平が好きだ。だが二人ともけんかっぱやいので、なかなか両思いの関係になれない。しかも陽平は一つの難問をかかえている。地方の禅寺の住職の長男なので、ゆくゆくは親の職業をつがなくてはならないのだ。

物語は緊迫の度合いを増す。陽平は親のあとつぎになるまいとして逆らう。禅僧になるなどというのは現代日本ではおよそ流行らないことだからだ（少なくともこの作品が世に出るまでは）。作者の岡野玲子があるインタビューで語っていたところによると、日本の若者からみれば、僧侶の生活というのは暗いイメージがあり、あまつさえ葬式を連想させるという。「『ファンシイダンス』を描く前だったら、もし陽平みたいな若者に会ったとしたら、かわいそうな人だなと思ったかもしれませんね。編集部も、最初このマンガのストーリーを話したときには、あまりいい顔をしませんでした」

見習い僧をつとめる陽平と弟が、座禅の修行で姿勢をたたきなおされ、ついでに目をさまさせられているシーン。「ファンシイダンス」より。　©1987　岡野玲子　（小学館）

だが、陽平と仲間たちは、およそ暗さなどとは無縁だ。1980年代末期の「バブル経済期」、すなわち日本の未来がひたすら輝いていた時代を生きる東京の若者の典型といえる。「明るく」て「軽く」、世界情勢などにはほとんど関心がない。最初

の部分に当たる単行本3巻分では、舞台は東京のカフェやディスコに設定され、若者たちの群れの「今風」でにぎやかなおふざけぶりがみごとに描かれる。たとえば陽平と仲間たちが、スウェーデン人の若者ビョルンに出会うシーン。ビョルンが大の日本伝統文化愛好家だとわかると、陽平たちはわざと、エレクトロニクスの殿堂秋葉原へつれていって、さんざんからかうのだ。

「ファンシイダンス」がいよいよ佳境に入るのは、第4巻以降である。陽平と弟の郁生（いくお）（十代の美少年で、同性愛の傾向あり）は、山の中にある禅寺で見習い僧の修行をはじめる。二人の生活は東京時代とはがらりとかわり、まるで海兵隊のようなきびしい上下関係社会のなかに入ることとなる。頭を剃り、くる日もくる日も瞑想と労働と先輩僧侶のいじめという日課がはじまる。だが、最初は一年間の予定だった見習い僧期間は3年間にものびる。陽平が禅寺生活を面白いと思うようになったのだ。つらい修行を世にも美しいものと感じるようになると、禅の美的理想がわかるようになり、僧の法衣を「ファッショナブル」だと思うにいたる（この作品は少女マンガなのだが？）。

禅の一派曹洞宗の僧侶の典型的な生活を描き出す作者のペンさばきは、ずばぬけている。本堂、庫裏、法衣にいたるまで、すべての細部が細かく美しく描かれている。儀式や寺の組織も描かれているし、難解な仏教用語に関してはちゃんと脚注がある。岡野玲子はこの作品を描くにあたって、実際の禅寺に一週間泊まり込んだ。しかもそのうえ、地方のホテルに宿をとり、早朝4時起きでほかの禅寺を訪れ、僧侶が儀式をおこなう様子をじっくりと観察したという。若い見習い僧とおおぜい知り合いになり、彼らからいろいろ教えてもらうこともできた。そのいくつかが、付録ページ「お寺ライフ㊙レポート・ボーズがオシャレ！」で紹介されている。

陽平の禅寺生活は、マジメ一色でもなかった。見習い僧たちは、たがいにもっといい仕事をもらおうとして競争もするし、「ケンタッキー・フライド・チキン」にこっそり出かけもする。街で禁断のアルコールにへべれけになり、つかまって罰金を払うはめになったりもする。見習い僧たちはみな、恋人が自分のところにきてくれたらと夢見ている。陽平も、3年間のブランクがあってもなお、恋人の真朱を愛している。真朱も陽平を思う気持ちは変わらない。だが真朱は、そばにいてくれない陽平を恨めしく思う気持ちがつのってくる。だがいみじくも陽平のセリフにあるように、僧侶生活は任天堂のゲームのようなものなのだ。一度はまったら、とことんまでやらないといけない。

だが結局、陽平は山寺を出て、東京にもどることとなる。そして東京でいろいろな仕事を渡り歩く。タクシー運転手、守衛、病院の遺体安置所の番人。アルバイトをやりながら、寺で学んだことを考え直し、どうやったら真朱ともう一度やりなおせるか、

じっくり策を練る。ある日、プロのパチンカーとしてパチンコ台にむかっているとき、陽平の目にはパチンコ台のデザインが、入り組んだ曼荼羅に見えてくる。

陽平は真朱の愛をとりもどし、同時に、人生で自分がほんとうに欲しているものがなんなのか、を悟る。そしていっしょにハワイに旅行したあと、真朱にプロポーズし、オーケーの返事をもらう。こうして物語は大団円をむかえ、主人公はついにみずからの苦闘に決着をつけるのだ。陽平は真朱を妻とし、故郷の禅寺にもどり、日本でも最もオシャレで先端的な僧侶となる。

この作品は全9巻の単行本になっており、総ページ数１８００ページ近い。英語版はまだ出ていないが、中国語版が香港と台湾で出版される予定だと聞く。日本では10代の少女向けに描かれた作品なので、難解な漢字にはルビがふってある。だから、むずかしい読み方をする仏教用語でも、読むのに四苦八苦する心配はない。

１９８８年、この作品をテーマにした音楽のＬＰとＣＤが出た。プロデューサーは手塚真（手塚治虫の子息。これが縁で岡野の夫君となった）で、いわゆる「イメージＣＤ」（当たれば儲けの大きい音楽ジャンルで、マンガに触発された音楽もここに入る）ということになる。岡野自身が作詞した曲も入っている。「ファンシイダンス」は、１９８９年には同名タイトルの魅力的な映画にもなった（ビデオ化されている）。主演は本木雅弘、大槻ケンヂ、竹中直人だ。

「ＴＯＭＯＩ」（秋里和国）

ゲイとエイズを扱った先駆的マンガ

私が住んでいるのはサンフランシスコのヘイト・アシュベリーで、１９６０年代には「ヒッピー革命」の世界的中心地として名をはせた町だ。住んでいるマンションから、急な坂を20分も歩くと、カストロ通りがある。１９７０年代後半から１９８０年代前半にかけて、男性同性愛者の権利運動の中心地として一躍有名になったところだ。あのころ、カストロ通りの映画館でよく映画を見たものだった。あるとき、映画を見に行こうとして坂道を歩いていると、電柱におかしな広告が貼ってあるのが目に付いた。見るとそれは、「奇妙な肺炎がこの町の若者の間ではやっている。気をつけるように」という広告で、「原因をつきとめた

いので、手伝ってほしい」とも書いてあった。

「後天性免疫不全症候群」、またの名「エイズ」のことを私が初めて知ったのは、このときだった。それ以来エイズのために私の知人もおおぜい亡くなった。この病気はいまや世界中に広がり、人が住むところ、エイズのない場所はない、というほどになってしまった。だが日本人に関しては、1980年代半ば以降は、「日本人だけはだいじょうぶ」病のために、「絶対にエイズにはかからない」というとんでもない否定論にかぶれているようだった。だから、この時期に、エイズやゲイに深い同情を示すマンガがあらわれたという事実がいっそう印象的に思える。その作品は、「TOMOI」。感動的な連載マンガで、作者の秋里和国は若い女性マンガ家だ。掲載誌は「プチフラワー」。だいたい18歳から23歳くらいの女性読者を想定した隔月刊誌だ。この作品が男性マンガ誌ではなく、女性マンガ誌に載ったのはもっともだ。というのは、少女マンガにはロマンティックな男性同性愛物語が多く、しかも舞台を外国に設定していることがしばしばあるからだ。

主人公は若い日本人男性で、名前は友井久嗣。父親の仕事を継がずに医者になり、ニューヨークの病院に勤務している。長身で陽にやけた肌をもち、ハンサムだ（まるで「アラブの王子」のようだ）。しかも少年期から、やや「変わった」点があった。1982年、ニューヨークにやってきてはじめて、友井は自分が同性愛者であることに気づく。そして、リヒャルト・シュタインという名前の魅力的なドイツ人男性医師を恋するようになる。友井は、エイズ流行前夜の享楽的な同性愛世界にのめりこみ、ニューヨークのゲイ・ディスコやゲイバーに出入りする。だがリヒャルトは乱脈なセックスを楽しむプレイボーイで、恋人をおおぜい持ち、たがいに嫉妬させて楽しんでいる。そしてそのややこしくからみあった自分のハーレムに、友井をひきずりこんだあげく、あっさり友井を捨ててしまう。やがて、二人が勤務する病院には日を追って、奇妙な免疫不全の症状すなわち、「エイズ」なる新しい病におかされた患者たちがかつぎこまれるようになる。ついに、リヒャルトのかつての恋人の一人もこの病のために死ぬ。リヒャルトはおびえて、ドイツに帰ってしまう。

傷心の友井は日本に一時帰国するが、もはや故郷とはどうしても相容れなくなっていることに気づく。両親は息子を見合い結婚させようとするが、友井はすでに自分はゲイだと自覚しているのだ。幼な友だちを誘惑してはみたものの、みじめに失敗する。ニューヨークにもどった友井は、同じ病院に勤務するハンサムな眼科医、マーヴィン・ウィリアムズを恋する（マーヴィンは友井と同じく、シャネルのメンズのオーデコロンをつけている）。こうしてマーヴィンは友井の真の恋人となるが、ふたりの関係は波乱を秘めたものだった。マーヴィンは既婚者で、夫婦仲は冷え切っているのだが、妻は離婚に応じない。しかもそのころ、

マーヴィンは身体のだるさをしきりに訴え、肌におかしな斑点が浮かぶようになる。友井は医師なので、それが何を意味するかをすぐに察知する。だがそのために、なおいっそう、マーヴィンへの愛はつのるばかりだ。こうして二人は、ついに結婚の誓いをたて、指輪を交換する。だがある日、マーヴィンの妻が逆上し、銃をかまえて病院にあらわれ、友井を撃ち殺そうとする。銃が火を噴いた瞬間、マーヴィンがたちふさがり、銃弾に撃たれて死亡する。

友井はマーヴィンをどうしても忘れることができず、鬱状態におちいり、思い余った末に自ら望んでアフガニスタンに赴き、ソビエトの侵略に抵抗するレジスタンス軍側の内科医として働く（この作品が描かれたのは１９８０年代前半）。こうして友井はアフガニスタンで死を迎えることとなる（エイズではないが）。

秋里和国「TOMOI」より。友井が、エイズにかかったマーヴィンと象徴的な結婚式をあげるシーン。
©1986-87　秋里和国　／P.F.C.「TOMOI」（小学館）

ざっとストーリーを紹介したが、これだけでは、どうしても「暗くてメロドラマ調でお涙ちょうだいのお話」という印象は避けがたい。だが作者の秋里和国は、これをマンガ化するにあたって、ぬきんでた腕前を発揮しているのだ。細心の注意をはらって描かれているうえに、ギャグがそここに挿入され、ユーモラスな

おふざけもある。コメディとして読める箇所もいくつかあるほどだ。しかし男性同性愛者同士の関係は、（少なくとも私からみれば）非常に自然で繊細に描き出されていると思う。最もおどろくべきは、秋里がエイズの徴候と原因をたくみにストーリーの中に織り込んだ、その手腕だ。しかも当時は、この病気がそれほど一般には知られていなかったのに、だ。

「ＴＯＭＯＩ」の単行本は日本では簡単に入手できる。二巻本で、それぞれ「眠れる森の美男」「ＴＯＭＯＩ」というタイトルになっており、小学館発行の「ＰＦシリーズ」というペーパーバックのマンガ単行本シリーズの中に入っている。セリフはわかりやすいし、漢字にはすべてルビがふってある。

「ナニワ金融道」（青木雄二）

ナニワ金融道と裏通りの経済

１９９３年春、一般雑誌「マルコポーロ」が、「男性向けマンガ、ベスト50」の投票を、マンガ批評家、知識人、読者を対象にしておこなった。どのグループでも高得点をあげたのが、青木雄二作「ナニワ金融道」。「週刊モーニング」に１９９０年から連載開始された作品だ。作風およびテーマのどちらからみても、普通のマンガとはちがっているので、決して見過ごすことはできない。

「ナニワ」というのは、大阪市を指す古い呼び名で、「金融道」なる語は文字どおりには「金融の道」ということになる。男性向けマンガでおなじみの題材といえば、セックス、スポーツ、ギャンブル、アクション・アドベンチャーだが、「ナニワ金融道」は一風変わって、大阪の「街金」を扱ったマンガだ。主人公は、灰原達之という名前の若者。会社が倒産したため、「帝国金融」なる名前の小さい街金に就職する。最初はとまどったが、やがてこの仕事が性に合っているとわかり、大阪でもナンバーワンの街金のプロになってやるぞと決意するのだ。桑田という名前のベテランの同僚は灰原と親しくなり、大衆相手の金貸し業という荒っぽい世界に慣れるべく訓練をほどこしていく。

「金融関係」なる語にはなんとなく洗練されたイメージがあり、たとえば大企業に融資をするきちっとした身なりの銀行員、といった人物が想像される。だが「街金」はそれとは正反対だ。街金の顧客は大企業などではなく個人客だ。たとえば、零細企

業の経営者で、すぐに金が必要なのだが何かの事情（担保がないなど）で銀行の融資を受けることができない、といった状況の者が多い。街金はこういった客相手に、ごく簡単な身元調査のみで金を貸す。もちろんその金が返ってくるかどうかは危なっかしい。世間的な見方だと、街金はかの悪名高い「サラ金」とほとんど似たりよったりだが（サラ金というのは、もっぱらサラリーマン相手にカラス金を貸す高利貸し業者）、違うのは、街金のほうはもっぱら手形に対して金を貸し、顧客の幅も広いという点だ。だが街金もサラ金も、ともに「血も涙もない高利貸しで冷酷な取り立て屋」というイメージを持たれている。利息はとほうもない高額で（かつては年利25パーセントからなんと１００パーセントに達する場合もあった。現在はだいたい30パーセント前後に落ち着いている）、苛酷な取り立てにあって仕事をクビになった客が自殺しただの、何だのという暗いニュースが、「街金」「サラ金」にはまとわりついている。

「ナニワ金融道」はおもしろいマンガだ。そのわけは、単にこういう恐るべきビジネスを描いているからというだけにとどまらない。主人公の灰原のもつ魅力だ。欠点も多い男だが、読者の共感を集め、好きにさせてしまう魅力をもっている。物語の冒頭で灰原は、借金が返せなくて苦しんでいる客たちにおおいに同情してしまい、客のことを思って悩みぬく。だが時がたつにつれて、人間の性格が読めるようになった灰原は考える――借金を返してもらわなければ何もはじまらない。この業界で生き抜くためには、タフに、そして無慈悲でなくてはいけないのだ、と。

金貸し業を営むには、絶妙のバランスが必要だ。貸し手はできるかぎりたくさんの金を、高利息で貸さなくてはならない。だが同時に、借り手が必ず返してくれること、という条件が満たされなくてはならない。かりに借金が莫大だと、借り手は返せなくて、そのまま蒸発してしまったりする。そこで灰原は客たちの個人的生活にまで立ち入り、アルバイトをやらせたり、金の出入りを管理したりして、ちゃんと借金を返させるために努力する。借金のリスクが大きくなればなるほど、焦げつきを防ぐための努力も大きくなる。連帯保証人をちゃんと確認し、いざというときには財産を差し押さえできるような条項を契約書に入れ、手形も没収して現金化できるようにしておく。ある男性客があまりにも多額の金を借りすぎて返せなくなると、灰原はその客の恋人（連帯保証人だ）に売春させ、借金を肩代わりさせる。だがそのために良心の呵責に苦しむのだ。

作者の青木雄二は１９４５年生まれだから、連載開始の１９９０年には45歳ということになる。それまではほとんど無名マンガ家だった。10代の若さで有名作家になる場合も多いマンガ界では、大器晩成型といえる。遅咲きのおかげで、青木はこの作品の中に、それまでの人生で得た知識や知性を注ぎ込むことができた。ストーリーテリングのうまさは、白土三平や手塚治虫を思

青木雄二「ナニワ金融道」第34話の扉絵。いかにもすごみのある先輩取り立て屋の横で不安そうな横目をつかっているのが、主人公の新米取り立て屋、灰原。

わせるものがある。この作品を創る上で大きなヒントになったのは、ドストエフスキーの「罪と罰」だという。連載をはじめるまえに五回も読み直したそうだ。

　マンガ界ではほかの作家の模倣をするのは日常茶飯事だが、青木は人の真似ではない、きわめて個性的な画風をもっている。余白を多く残したり「顔のアップの大写しだけ」といったコマは少なく、たくさんの人や事物を非常に細かく描きこむ。物語の場所はオフィス、バー、レストランといろいろ変わるが、絵を描かないで写真を貼りこんだり（いまでは多くのマンガ家が臆面もなくこれをやっている）は絶対にしない。すべて自分の手で、きっちりとごまかしなく描く。デスクの上の灰皿もファイルも、しゃれの書いてある街の看板も、すべてそうだ。キャラクターの顔はいわゆる「マンガ的」で、いかにも大阪人の特徴をよくつかんでいる。ハンサムや美人のキャラクターはぜんぜん出てこないが、全員が文字どおり、英語でいう「character」であり、個性的だ。

　この作品では、セリフも重要な役割を果たす。どちらかといえばセリフの多いマンガだ。ややこしい金融専門用語に関しては、セリフの中でも説明されるし、脚注がついていたりもする。セリフは標準語ではなく、いきいきとした大阪弁だ。大阪弁を知ら

ない読者にはいい勉強になるだろう。作者の青木雄二自身が大阪人なので、言葉に関してはまったく妥協がない。東京人が理解できないような大阪弁の意味に関しては、これまた脚注がついている。

１９９５年末現在、「ナニワ金融道」のペーパーバック単行本は14巻に達し、全巻あわせて7百万部以上を売り上げた。テレビドラマ化もされたし、１９９２年には講談社漫画賞を受賞している。世界に誇る日本経済の裏通り事情をこれほどよく教えてくれる本はほかに類を見ない。連帯保証人、約束手形、貸し倒れ、抵当、などの意味だけではなく、「バブル経済」時代に、ヤクザ、不動産投機家、政治家、地上げ屋（ある土地に新たに建物をつくる計画に沿って、むりやり地主に土地を手放すよう強制する整理屋）などの果たした役割も、このマンガを読めば理解できる。鋭いリアリズムで描かれているので、おもしろくてためになる。元総理大臣だった羽田孜は、「大蔵大臣時代、『ナニワ金融道』はずいぶん勉強になった」と語ったそうだ。マンガはこのように情報教育的な役割も果たす。このことを知ってか、講談社は１９９４年、このマンガに関連する一般向け経済啓蒙書（マンガではない）を出版したが、その編纂とイラスト担当はほかならぬ青木雄二だった。タイトルは「ナニワ金融道・金と非情の法律講座」。ベストセラー本である。

つげ義春

エキセントリックな名匠

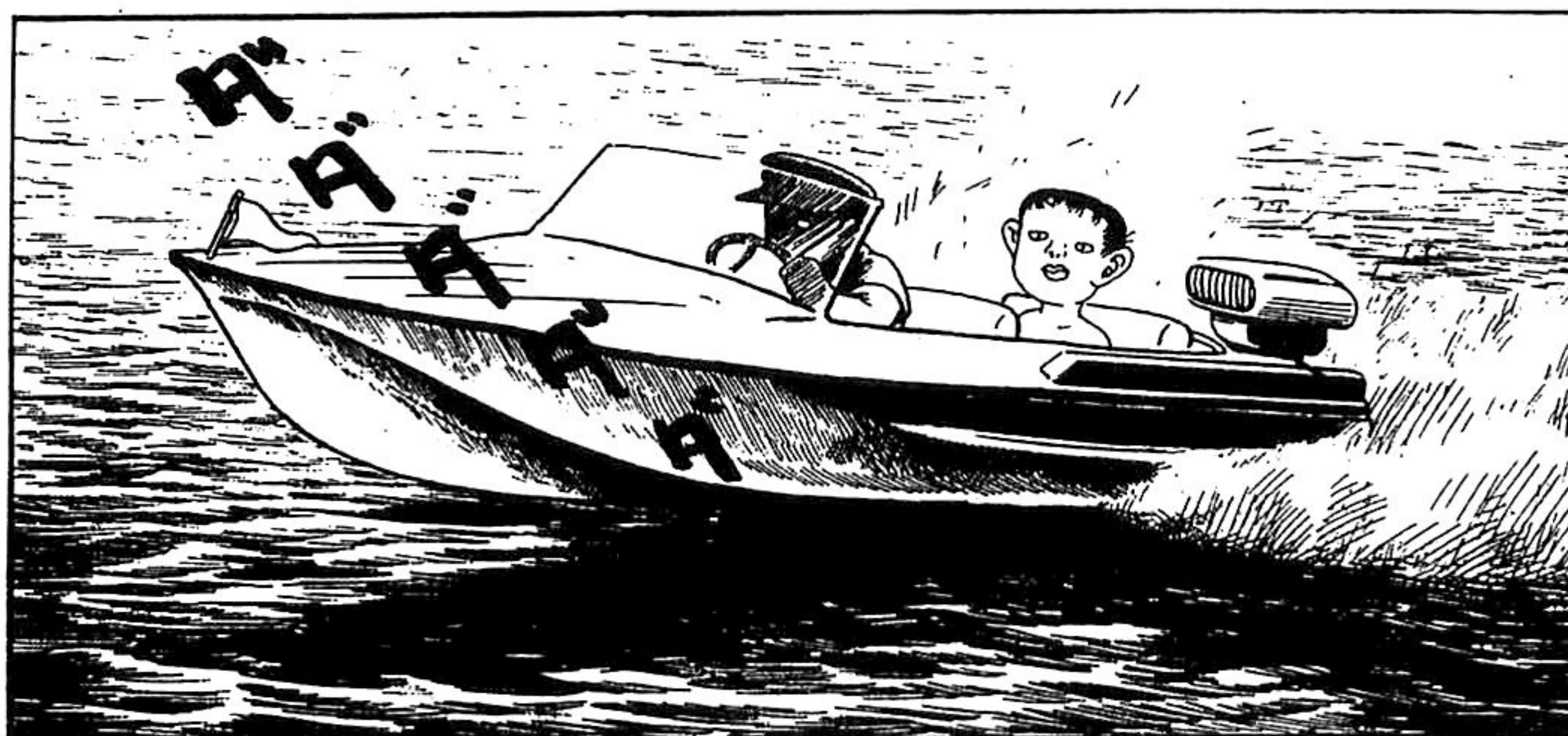
ウィリアム・バロウズに起こり得ることなら、つげ義春にも必ずや起きるだろう。いったい何の話かというと、二人とも日本のテレビのクイズ番組にとりあげられるほどの有名なカルトスターだ、ということが言いたいのだ。バロウズはいうまでもなく米国の有名な異端作家で、かつてジャンキーだったこともあり、シュールレアリストで実存主義者だ。米国でさえ、彼のような人物のファンというのは、平凡な人ではない。だが１９９０年代初頭、日本のテレビ番組「カルトQ」では、「バロウズが生まれた町の名は何ですか？」というような、おそろしく枝葉末節的なカルトクイズが出て、オタクっぽいファンたちが正解を競っていたのだった。

一方のつげ義春は押しも押されもせぬ日本のエキセントリック・マンガ家の第一人者だが、ちょうどバロウズと同じく、昔か

ら熱狂的なインテリファンが多いので有名だ。商業作家でもなく多作でもない。どちらかといえば彼自身が描いた作品よりも、彼について書かれた本のほうが多いようなタイプだ。マスメディアがつげをとりあげるときは、いつも枕詞のように「異色の」とか「奇才」という語がつきまとう。つげが最も革新的な作品を生み出した時代からすでに四半世紀、いまだにつげの作品は若い世代にとって新たな発見となっている。ここ数年、作品集が新装復刊されているし、つげの短編をもとにして映画も二本つくられた。「無能の人」および「ゲンセンカン主人」だ。

つげが生まれたのは１９３７年。もの心ついたのは、第二次世界大戦中の荒廃の時代だ。中学校を卒業していろいろな職を転々としたが、すでにこのころから内省的で、過度な自意識をもち、そのためすぐに赤面するくせがあったという。14歳のとき、米国行きの船にこっそりもぐりこんで密航をはかったが、出港前にみつかって沿岸警察にひきわたされた。プロとしてマンガを描き始めたのは16歳のときで、マンガ家になろうと決心した理由は、一つには人付きあいがへただったからだという。

作品が掲載されたのは東京の商業雑誌ではなく、貸本屋のマンガ本だった。貸本屋は最盛期には3万軒近くもあり、ひまつぶし用の本を探す客相手に、一般書やマンガ本を貸し出していた。貸本屋マンガというのは、マンガ家も読者もおおむね労働者階級なので、ストーリーは現実に即しておりアクションが多く、テーマも大人向けで、犯罪ものやミステリーものが多かった。だからストーリーが暗いものであれば、作者や読者の実生活も暗いものがある、ということになる。貸本マンガ家としてのつげの生活は、貧困と傷心との闘いだった。20代はじめの頃、失恋して自殺をはかったこともある。借金に悩んだあげく、売血したりもした。

１９６０年代半ば、前衛マンガ誌「ガロ」に実験的な作品を描き始めた。背景はリアルでよく描きこんであるが、人物はいわゆるマンガスタイルの、心理的テーマを織りこんだ作品だ。この描き方は、白土三平や水木しげるを思わせるものがある（ちなみにこのふたりも貸本マンガ家出身で、「ガロ」に描いていた）。だがつげ独自の特色は、深い内省性と、シュールレアリズム的感覚だ。１９６７年、いまやつげの古典的名作となった「ねじ式」が発表された。この作品は、当時の反体制派の大学生たちの心を一気にとらえ、つげはたちまち「カルト作家」としての名声を確立した。わずか23ページの小品だが、読むものの心を心理的な深みへぐいぐいとひきずりこんでしまう魅力がある。つげによれば、「アパートの屋根の上で昼寝をしているとき、この作品のアイデアを思い付いた」という。冒頭のページでは、不安そうな表情の若者が海から上がってくる。頭上には飛行機（Ｂ29のようだ）の黒い影がある。若者は自分の左腕を支えており、そこからはクラゲに噛まれて切断された動脈がのぞいている。医

者にみせるためにシュールレアリズム的な旅をしたあげく、若者はとある田舎町にたどりつき、蒸気機関車に乗せてもらう。蒸気機関車を運転しているのは子供で、後ろ向きに走っている。やっとのことで産婦人科医をさがしあてる。産婦人科医はまず若者と「お医者さんごっこ」をやったあと、左腕をレンチでしめあげて止めて治療する。最後のページは、主人公がモーターボートに乗って湖を走るシーンだ。左腕にはバルブがついている。そしてナレーションにいわく「そういうわけでこのねじを締める

つげ義春「ねじ式」。　　　　　Ⓒ1968　つげ義春　（小学館文庫）

とぼくの左腕はしびれるようになったのです」。

「ねじ式」、「沼」、「チーコ」、「ゲンセンカン主人」などには、作者自身の心の内奥がじかにあらわれている。こういう例は、マンガではめったにない。ふだんめったにマンガを読まないインテリまでが、つげの作品を「芸術」と呼ぶ。

つげは何度か抑鬱状態におちいって作家生活を中断し、その期間はほとんど作品を描いていない。マンガのほかに、日本全国を旅してのイラスト入りエッセイや、自身の夢をそのまま描いたものを発表したりもしている。つげは「貧乏なひとり旅」が好きで、温泉を訪れて街路をスケッチし、それを作品の背景に取り入れたりする。つげの描きだす日本は、ハイテクやファッションの国ではない。もはや過ぎ去った過去の貧しい日本だ。平凡な、ややおびえたような顔つきの人物がその中を歩いている。

１９９３年、「ガロ」のインタビューで、つげは語っている。「ぼくは宗教家や世の中の改革を説いているんではないですよ。世の中に合わせるのが苦しい。外れていても不安にならずにいられるにはどうしたらよいかということを考えているだけで、外れ方の研究をしているだけですよ」

「BANANA FISH」（吉田秋生）

BANANA FISH：ロマンティックなニューヨークの悪夢

１973年、サイゴン陥落の一年と十か月前、ベトナムのメコンデルタ地帯。米軍兵士のグループがすわり、「いとしのクレメンタイン」を歌ったり、「マッドマガジン」をめくったりして、のんびりすごしている。突然、ほかの米軍兵士があらわれ、M-１6をかまえ、狂ったような表情で乱射しはじめる。兵士のひとりがその脚を撃ち、狂った兵士は倒れる。彼は完全に精神錯乱状態に陥っており、つぶやくのはただ「バナナ・フィッシュ」という一語だけだった・・・。

１９８4年3月4日、ニューヨーク。奇妙な自殺がたてつづけに起きて、刑事がその謎をさぐっている。深夜、ひとりの男が暗い小路で十代の若いストリートギャングたちに射殺された。ありふれた事件ではあるのだが、ただその若いストリートギャングたちは、コルシカ・マフィアのボスに命令されていたのだ。ボスの名前はパパ・ディノ。やがてギャングのリーダーであるアッシュ・リンクスという名前の若者が現場にあらわれる。撃たれた被害者はアッシュに、首にかけるようになっているからっぽ

の薬ビンを手渡し、つぶやくのだ。「バナナ・フィッシュを探せ」・・・。

ベトナムで錯乱し、いまでは植物人間となっている兵士は、実はアッシュの兄だったのだ。事件の関連性に気づいたアッシュは、かくして、兄に何が起きたのか、「バナナ・フィッシュ」とは何なのか、という複雑な謎にいどみはじめることとなる。

吉田秋生のアクション・ミステリー・スリラーマンガ「ＢＡＮＡＮＡ ＦＩＳＨ」。１９８５年5月に連載開始されたこの作品は、幅広い読者層をつかんだ。10年後、完結したときには（総ページ数3千４００ページ。のちに全19巻の単行本となった）、大新聞にも記事が載ったほどだ。麻薬のようなマンガであり、読むたびにまるで絶叫マシーンに乗っているかのような思いをさせてくれる。どのエピソードも新たなハラハラドキドキの連続だし、ややこしいプロットが入り組んでいて、めまぐるしく翻弄される快感を味わわせてくれるのだ。

作者は、まるで玉ねぎの皮を一枚一枚はいでいくような手さばきで、少しずつキャラクターとその動機を明らかにしていく。主人公のアッシュは、ただのストリートパンクなどではなく、異常なカリスマ性をもった10代の若者だ。その知能指数は２００を超える。アッシュの過去は複雑で、子供の頃父親の手で、むりやり少年売春をさせられ、やがてホモセクシュアルであるパパ・ディノの占有物にさせられた。ディノはゆくゆくはアッシュを自分の跡継ぎにして、自分の支配する悪の世界を任せるつもりだった。だがアッシュはすでに自分の部下を持ち、ディノの支配力を脱していた。

アッシュはディノのもつ底知れぬ力をはっきりと認識し、「バナナ・フィッシュ」なる謎の陰謀に関係している可能性もあるということを知る。そこでアッシュは、かつての師であり凌辱者でもあるディノに事実上の闘いを挑む。ディノはアッシュを殺そうとも考えるが、肉体的欲望には勝てず、アッシュをかつてのように自分の愛人にするために、邪悪な策略をめぐらす。その策略の一つが、誘拐と友人殺害だった。

物語が進むうちに、「バナナ・フィッシュ」なる謎の言葉の意味がわかってくる。それは、１９７０年、三人の兄弟によって偶然に開発された薬品の名前なのだ。ＬＳＤに近い強力な作用をもつ幻覚剤で、これを使えば完全なマインドコントロールをおこなうこともできる。だが最初の段階では、服用した者を精神錯乱に陥らせたり、自殺に追いやったりする作用のほうがあらわれた。ベトナムで、米軍兵士を対象に、秘密裡にバナナ・フィッシュの人体実験がおこなわれたが、その犠牲者のひとりがアッシュの兄だった。パパ・ディノはトップ・シークレットであるバナナ・フィッシュに関する情報を入手し、この薬品が恐るべきものであると知る。そこで、米国政府と軍隊の中にいる闇の権力をつかって、戦慄すべき計画をたてる。服用した人間が全員ロ

吉田秋生「BANANA FISH」より。手に銃をかまえ、爆走するトラックの上に立ちはだかり、パパ・ディノを見下ろして威圧するアッシュ。アッシュは、ディノを射殺しようとしている。それと悟ったディノは驚愕して叫ぶ。擬音「ゴオオオ」が挿入されている。　ⓒ1987　吉田秋生　／小学館

ボット同然になり、どんな命令にも従うような新薬を開発しようというのだ・・・。

この作品の舞台はニューヨークで、個性豊かなキャラクターが錯綜する。アッシュはマフィアと敵対することとなる。アッシュの部下には中国系やアフリカ系の者がいるので、そのつながりを通して中国系やアフリカ系のギャング団と同盟を結ぶが、やがて利益が相反してきたため、それらギャング団をも敵にまわす。アッシュ自身、たえず敵の攻撃をかわし、あやうく誘拐されそうになったりする。誘拐を企てたのは若い中国系のギャングリーダー。美貌で、女装趣味があり、非常に嫉妬深い若者だ。アッシュはカリスマ性で人の尊敬をかちえる能力がある。そのためニューヨークの警官、ジャーナリスト、日本人カメラマン（名前は伊部）および日本からやってきた伊部の弟分英二など、多くの知り合いがアッシュを助ける。

英二は素朴で感受性が強い若者だ。周囲のドラマに知らず知らずのうちにひきずりこまれていく英二は、読者と作品世界とをつなぐ役割を果たす。ニューヨークのギャングの生活や米国の暗黒社会の事情を知るにつれて、英二はアッシュとの人間関係を深め、ついには深く愛するにいたる。アッシュも英二を愛し、世界中でただ一人信用できる相手だとみなすようになる。

アッシュは特殊な生い立ちとギャング教育のせいで、ほとんどどんな状況におかれても、その状況を思いのままにあやつる能

力を身につけている。拳銃もコンピュータも同じようにやすやすと扱うし、すぐさまひとの「尊敬」をかちえてしまう。だがアッシュは、天使のように善良な人間などではまったくない。名前のとおりリンクス（野生の山猫）のような男であり、平然として人を殺すこともやってのける。必要となれば男に身を売ることも平気だ。アッシュの毎日は、ひたすら生き延びることの連続だ。

「ＢＡＮＡＮＡ ＦＩＳＨ」は、血と殺戮シーンにあふれたハードボイルド・アクションマンガだ。殺人シーンだけではない。拳銃の撃ち合いシーンが、ニューヨークの下水道や地下鉄の中、はてはニューヨーク自然史博物館の中でまではなばなしく展開される。まるで西部劇の舞台を現代ニューヨークに移したかのようだ。ふと、このニューヨークには治安がまったくないのだろうかと思ってしまうほどだ。セックスシーンも出てくるが、物語の性質上、ほとんどが男性同性愛のセックスであり、読者が抵抗感を持たないように描写されている。要するに「ＢＡＮＡＮＡ ＦＩＳＨ」の世界は徹頭徹尾、男の世界であり、主人公アッシュは非常に女にもてそうな若者だが、本人は女にはぜんぜん興味がない。

きわめて意外なことだが、「ＢＡＮＡＮＡ ＦＩＳＨ」はそもそも少女マンガとして構想され、連載された雑誌も「月刊少女コミック」だ。総ページ数５２４ページで、おもに中学生高校生の少女を読者対象としている雑誌だ。だがこの作品のファンには男性も多い。連載当時、男性読者も赤面せずに読める少女マンガとなるとごく少なかったが、この作品は数少ないその一つだ。男性同性愛を強調しているという点では、作者の吉田秋生は従来の少女マンガの特色をそのまま受けついでいる。だが一方、絵柄は男性マンガそのもので、少女マンガにつきものの花や大きな瞳はまったく出てこないし、かっきりとした太い描線、アクションシーン、スピードを示す線など、どれも男っぽい。吉田の画風に最も近いのは大友克洋だろう。大友は１９８０年代初期、男性マンガの分野で、かっきりとした線によるリアリズム描写でマンガ界に一大革命を起こした作家だ。日本人をいかにも日本人らしい容貌に描いた最初の一人でもある。

「ＢＡＮＡＮＡ ＦＩＳＨ」が人気を博した１９８０年代後半という時代は、ちょうどニューヨークという都市の魅力が日本でもてはやされた時期とも一致していた。「バブル経済」がはじける直前で、日本はすることなすことうまくいく、という気分があふれていたこの時代、ニューヨークは日本人にとって「退廃の国米国」のシンボルでもあり、ドラッグ、拳銃、民族対立、貧困などがぎっしりつまった、「現代のソドムとゴモラ」だった。だが同時に「ニューヨークはなまのエネルギーがあふれ、個人の自由が謳歌される都市だ」というイメージもつきまとっていた。当時、若い日本人アーティストやインテリの多くが、勇敢

にもニューヨークへひんぱんに出かけ、危険かつ魅力的な世界を探検しようとしたのも、当然のことといえるかもしれない。

森園みるく

「エッチ」マンガの世界

レディースコミック（名前だけきくと上品そうに思えるジャンル。女性読者対象のマンガを指す）は、１９８０年代後半から１９９０年代初期にかけて、非常にエロマンガ化していった。この流れの先頭に立っていたマンガ家が森園みるく。この人の創り出す、セックスシーンが横溢しＳＭ趣味のまぶされた作品は、一大センセーションを巻き起こした。１９９４年、私は東京の喫茶店で森園にインタビューする約束をした。きっと、鞭と鎖をこれみよがしに手にした、ひたすらど派手なＳＭの女王様姿であらわれるだろう、などと半分本気で予想していたところ、あらわれたのは意外にも、東京でよく見かける知的で洗練された印象の女性だった。ただ服装はファッショナブルで魅力的だし、ダークな色合いのサングラスをかけていた。うちとけた感じの人で、ユーモアのセンスもあるので、私もすぐに気分がほぐれた。

森園がマンガを描き始めたのは、多くの作家と同じく、まだ子供の頃だった。だがプロデビューは、女性マンガ家としては遅いほうだ。１９８１年、23歳で小学館の漫画新人賞をとった。どの出版社にも、マンガ新人賞というのはある。だが小学館の新人賞は、なかでもとびぬけて価値が高い（しかも賞金がつく。当時50万円、現在ではおよそ１００万円ほど）。その後6年ほど少女マンガを描いたあと、ギャグものを青年マンガ誌に描くようになった。だがレディースコミックという分野が人気を得ると、少女ものよりは成人女性のためのマンガのほうが自分には共感できると考えた森園は、レディースもの専門作家となった。おりしも、レディースコミックの中でエロティックものが大きな位置を占めるようになっていた。ペンネームの「みるく」というのは、「女っぽくてしかも人の心をひきつけるような名前を」と考え、ある編集者といっしょに考え出した名前だという。森園によれば、「果物の名前をペンネームにしようかとも思ったんですよ。メロンとかみかんとか」。

１９９５年にはすでに35冊以上の単行本をもつ売れっ子になっていた。単行本のほとんどは、ファッショナブルな表紙に英語のタイトルが書かれた装丁だ。たとえば「Cocktail Stories」「Desire」「Bondage Fantasy」「LUST」「Let's Go To Bed 」「Slave to

Love」など。ベストセラーの一つ「Slave to Love」の扉には、次のような紹介文が出ている。

21世紀の淑女録には、たぶんこう記載されるだろう「通称ＭＩＬＫ ＭＯＲＩＺＯＮＯ」。ダリのもつ奔放さ、ゴーギャンの陽性をあわせもつ20世紀がくれた最後の天才アーティスト。イエス・キリストと同じ日に誕生し、世紀末ＴＯＫＹＯの極限を描ききる。

「Slave to Love」は、１９８６年から１９８８年の間に描かれた短編を集めた作品集で、内容は男と女の出会いに関するもの

森園みるく「神々の黄昏」収録の短編「アモーレ」より。東京に住む美しい女性ポピュラー・シンガーは、ある霊能力者から、「あなたの前世はギリシア神話の女神プシケだ」と告げられる。そのあと、彼女は恋人に裏切られて自殺を図り、無意識の状態でギリシア神話の世界に転生し、有名な「エロスとプシケ」の物語の世界を生きることとなる。プシケとなった彼女は愛の神エロスに誘惑され、真心をためされる試練を受け、おそろしい魔物に強姦される。この絵は、プシケとなった彼女がエロスに犯されていることに気づくシーン。エロスの母である美の女神アフロディーテは、ふたりの様子をさぐるために鳩をひそかに送ってよこす。その鳩がふたりを眺め、アフロディーテに報告しようとして飛び立っていく。

ばかりだ。ワンナイトラブ、プールバーのテーブル上のセックス、ちょっとボンデージがかったもの、ロストバージンのハッピーな話など。1995年現在、この作品集をみると、おとなしめな感じがする。性器も陰毛もまったく描かれていない。男性用エロマンガと比べると、セックスシーンにいたるまでのいきさつがちゃんと描かれている。絵柄は非常にファッショナブルだ。エロティックなシーンも良質であり、ストーリーも普通の女性の生活に即しているので、読者が「こういう体験なら私にもできるかも」と思いながら読むことができる。

森園は、エロティックな事柄を話すとき、ごく普通の日本語「エッチ」を使う。この語は、「H」と表記されることが多く、「変態（異常、倒錯などの意味）」の頭文字をとったものだ。しかし、ほんとうに「倒錯している」「変な」という意味をあらわすこともあれば、軽いふざけたニュアンスで「エロな」とか「スケベな」という意味になることもある（ちなみに森園自身は、後者の意味で使っている）。

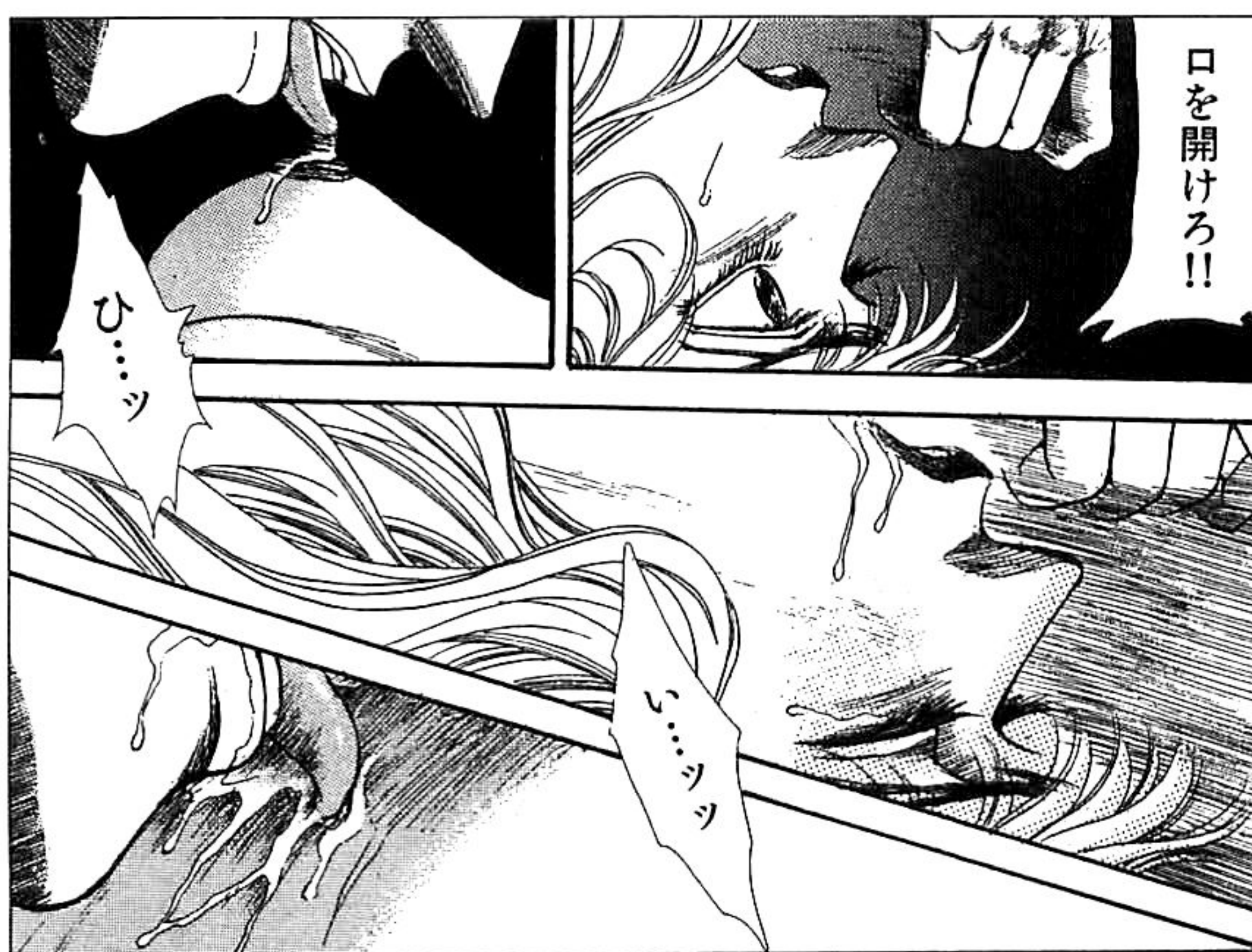
1994年、森園は私のインタビューに次のように答えた。「エッチマンガ雑誌は、女性にすごく人気がありますね。女性作家で、エッチマンガ雑誌に作品を描いたことのない人はほとんどいないでしょう。男性用ロリコンマンガ雑誌の女性版ですね。いまのレディースマンガにはだいたい2種類あるんです。エッチなことがたくさん出てくるものと、逆にぜんぜん出てこないもの。私が主に描いている雑誌は月刊誌の『Ｆｅｅｌ』ですけど、あの雑誌は、エッチがいっぱいあるものも載せるし、ぜんぜんないものも載せます。その点、珍しい雑誌ですね」

なぜ、日本の女性のあいだで、そんなにもエロティックマンガがもてはやされているのだろうか？　森園は答えてくれた。「日本の女性はながいこと、自分を殺して生きるようにさせられて、フラストレーションが内心にたまっていたわけですけど、いまでは自分をそのまま正直に表現できるようになったんです。女性用エロティックマンガの読者には、退屈している主婦が多いですね。夫にはかくれて冒険したいんだと思います。そういう主婦の場合、レディースコミック誌に載っているテレクラの広告を見たいというだけの理由で、雑誌を買ったりするんです」

森園は、外国を舞台にした男性同性愛ものの作家としても有名だ。このジャンルは少女マンガではありふれているが、森園いわく、レディースマンガの分野としてはきわめて例外的だという。なぜならレディースマンガのマンガ家も読者も、たやすく感情移入できる作品のほうを選びたがり、自分たちと縁の遠い世界を敬遠するからだ。

「ニューヨーク在住の日本人の友だちがいるんですけど、その人がゲイで、黒人男性の恋人とつきあっているんです。ニュー

ヨークに行ったとき、そのふたりとディスコにでかけて、いろんな人に会い、その人たちをモデルにしてストーリーを作り上げました」　森園は、東京のゲイバーやSMクラブによく出かける。ベルリンでボンデージシーンの撮影をするために、わざわざドイツに行ったこともあるという。これらの実体験の裏付けがあってはじめて、森園の作品の迫真性が生まれ、セックスを描く実力女性作家としての定評が確立されたのだ。

森園の独自性はそれだけではない。マンガ家としては珍しく、自分自身でストーリーを創ることがない。そのかわり、常時四人から五人の若い無名ライターをおかかえ原作者として、その都度テーマに沿って一人を選び、ストーリーを書かせ、印税の30

「神々の黄昏」収録の「アモーレ」より。プシケがおそろしい魔物に襲われるシーン。プシケが意識を取り戻し、現代の東京にもどっている自分に気づいたとき、去っていった恋人は「ほんとうに愛しているのは君だけだ」と語る。だが彼女は、病院の窓から投身自殺をするのだ。エロスの愛を求めて・・・。

パーセント程度を支払う（熟練したライターの場合は50パーセント）。成功したマンガ家の定石通り、森園も大量生産をこなすためと税金対策用に、自分の会社を設立している。その名も「ミルキー・ワールド」。男性五人、女性二人のアシスタントより成る会社だ。

１９９０年代初期、森園はレディースマンガというジャンルでは過激な異端だった。だが１９９５年末現在、事情はすっかりかわっている。１９９４年、私がインタビューしたとき、森園は、「自作のほとんどを掲載している雑誌『Ｆｅｅｌ』がこれから先どうなるか、それを考えると不安だ」という意味のことを口にした。その不安がまさに的中した。エロティックものとシリアスものを併載してきた多くの「中道レディースコミック誌」がたどったのと同じ運命を「Ｆｅｅｌ」もたどり、あえなく廃刊となったのだ。読者の好みが両極化したため、どっちつかずではやっていけなくなったのである。森園は語ったものだ。「いま、青年マンガ誌に移ろうかと考えているんです。レディースものの売れ行きはもう頭打ちでしょう。なにしろ、最近のレディースものはベッドシーンばかりで、お話のほうがなおざりにされていますから」

現在、森園はショッキングシーンに対する興味があまりなくなり、作品の内容そのものに重きをおいている。「神々のたそがれ」は、ギリシア神話をもとにしたエロティックなラブストーリー。「そしてつたえて、日々の終わりに」は、エイズを主題とした二巻の作品だ。１９９５年、「Feel Young」に、マリリン・モンローを主人公とする連載をはじめてもいる。桐野夏生の本をもとにして、ロバート・ケネディとＣＩＡを副プロットにからませたマンガだ。

森園は以前から、「もっとストーリーのしっかりしたエッチマンガを描きたい」と口にしていた。できれば、三島由紀夫、江戸川乱歩、谷崎潤一郎などの大作家の作品の「エロティックマンガ・バージョン」ともいうべき作品を描いてみたいという。

１９９５年末現在、森園は海外でもある程度の評価をかちえている。イタリアでは「ハイライフ」が翻訳出版された。だが彼女自身は、マンガ以外の分野にも意欲をみせている。すでに、森園自身がＳＭの女王様二人といっしょに歌っているＣＤも発売され、近々クランクイン予定のエロティック映画の原作者になることも決まっている。

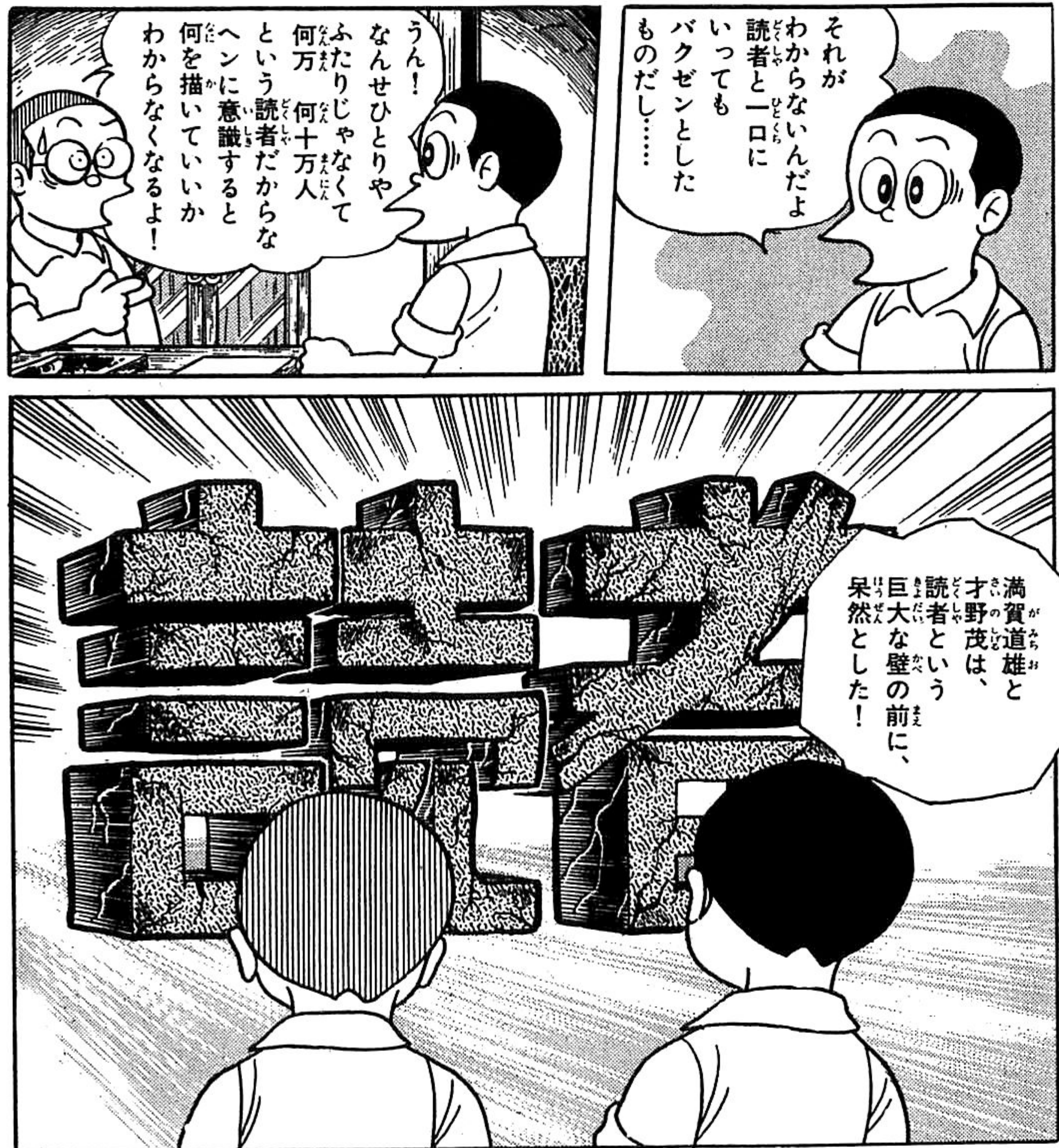
「まんが道」（藤子不二雄Ⓐ）

マンガの道

「藤子不二雄」がじつは二人の人物の合同ペンネームだと知っておどろいたのは、なにも私だけではないだろう。1980年代後半まで、「藤子不二雄」は、日本の子供文化の偶像を創り出したマンガ家として著名だった。「オバケのQ太郎」「忍者ハットリくん」「ドラえもん」――どれも、60年代、70年代、80年代にわたって日本全国の人気を集め、テレビアニメ、アニメ映画、主題歌、キャラクターグッズなどを生み出してきた作品ばかりだ。だが「藤子不二雄」の実体は、マンガ家二名の合同の名前だったのだ。ひとりは藤本弘、もうひとりは安孫子素雄。おどろくべき密接な絆で結ばれた二人だった。

マンガ家は普通、原作者と相談したり、アシスタントを使ったりしながら仕事をすすめることが多い。アシスタントの仕事は、背景や細かい部分を描くことだ。その点、安孫子と藤本は少なくとも表面上は、ほかのマンガ家とはちがっていた。どんな仕事でも二人で分担しているようだった。ストーリー書きからマンガ描き、収入にいたるまで、なんでもそうだった。二人とも、子供の目を通して物事をみることにかけては天才と言ってよく、ありふれた題材をもとにして、感受性の鋭い魔法のような魅力のある作品を創りあげた。藤子不二雄名義で出た作品のなかで最もおもしろいものはと問われれば、私としては第一に「まんが道」をあげたい。これは、フィクションをまじえた自叙伝的マンガだ。と同時に、戦後の日本マンガ史として最良の作品の一つだろう。

「まんが道」の主人公は、二人の少年だ。名前は満賀道雄と才野茂といい、友だち同士（この二人には作者である安孫子と藤本が投影されている）。物語は1951年に始まる。高岡市の中学生だった二人の少年は、あこがれの手塚治虫（「マンガの神様」）に会おうと大阪にいく。二人とも手塚に影響されて小学校5年からマンガを描いているのだ。二人は才野の家に机をふたつ並べ、自分たちの「スタジオ」代わりにして、マンガを描く。

こうして、話は満賀と才野のマンガ修業を語りつつ、それと平行して、手塚に開発された日本のストーリーマンガの発展をも語っていく、というしかけになっている。二人の少年は、少年雑誌にストーリーマンガを送り、みごと賞を得て、初めて作品が掲載される。高校卒業後、ちょっとだけ就職するが（才野は一日で辞めてしまう）、やはりプロのマンガ家になろうと決心する。

藤子不二雄Ⓐ「まんが道」より。満賀道雄と才野茂は、「まんがを描くにあたっては読者のことを考えなくてはならない」ということが非常に重大だと気づく。すると、二人の前に大きな漢字二文字「読者」が忽然と出現する。

やがて手塚が東京へ引っ越してきて、東京のマンガ産業が活気づくと、二人（だけではなく日本中の才能ある若いマンガ家）は手塚の影響を受ける。だが二人がほかのマンガ家とちがっていたのは、一緒に住んで共同で仕事をした点だ。そして共同ペンネームを「足塚茂道」ときめる。

若いマンガ家の生活は楽ではない。最初住んだ部屋は二畳敷きの広さしかなく、寝るのもやっとだ。ましていっしょの仕事部屋としては狭い。二人は手塚治虫の紹介で、四畳半のアパートに引っ越す。そこは「トキワ荘」という名前だった（このアパートは、かつて手塚治虫やそのほかの若いマンガ家が一緒に仕事をした場所としていまや神話となっている。トキワ荘をもとにした本も出ているし、テレビドキュメンタリー番組もつくられた）。

しかしよいことばかりではない。やがて二人は、若いマンガ家を待ち受けている落とし穴にはまりこんでしまう。あまりにもたくさんの仕事を引き受けすぎてパニックになり、締め切りを守れなかったのだ。こうして、拡大するマンガ業界でようやく築き上げた実績がパアになり、絶望のはてに、いっそのこと転職しようかと思いつめる。だが、手塚やほかのマンガ家にはげまさ

れ、また懸命に働いて、名誉挽回すべくがんばる。

「まんが道」は、総ページ数4千ページを超える。もしこれが、単なるサクセスストーリーだったら、退屈でとても読めたものではないだろう。この作品がおもしろいのは、自伝だという事実の重みと、歴史的に正確な描写があるからだ。マンガ界の神話的人物がぞくぞくと出てくる。手塚治虫、石ノ森章太郎、赤塚不二夫、そのほかが、みな若い頃の姿であらわれる。そればかりではない。マンガ業界に関してもいろいろな事実がわかるのだ。たとえば、プロットのつくりかた、マンガ家が出版社や編集者とどのようにかかわりあっているか、編集者がマンガ家をいかに「カンヅメ」にして締め切りを守らせるか、マンガ家が健康を保つのがいかに大切（で困難）なことか、などなど。才野と満賀が描いたという設定のマンガも、話の中で紹介されるが、それらは若かりし時代の安孫子と藤本自身の原稿を復刻したものだ。「まんが道」のなかには、1950年代の人気映画のかずかずが出てくる。これがまたおもしろい。マンガ家は当時の米国映画に非常に影響を受けている。安孫子と藤本も例外ではない。イラストや描写を見れば、映画の技法がマンガに取り入れられ、重要な画法となっていたことがよくわかる。

「藤子不二雄」に初めて会ったのは1980年代初頭だった。二人ともすでに中年に達し、それぞれ結婚もしていたが、いまなおほとんど毎日いっしょに暮らしているかのような親しい雰囲気をただよわせていた（実際、仕事の関係上、ほとんど毎日顔を合わせていたわけだ）。だが、性格や個性は非常に違っていた。藤本はシャイでひかえめで、きわめてやさしい感じだった。安孫子のほうは（のちにこの人とは親しいつきあいになったが）、代々の僧侶の家系に生まれたせいか肉食が大の苦手で、それでいてゴルフに目がなくて、酒にもひじょうに強い。無邪気な子供マンガで有名な人物にしては、鋭い、ほとんど実存的と言っていいような冗談をとばす人だった。

だが、深い友情はえてして長続きするのがむずかしい。1980年代半ば、「藤子不二雄」は分解し、安孫子と藤本はそれぞれ別々に仕事をするようになった。こうして、日本では非常に珍しいマンガ家同士の合同作業は終わりを告げたのだ。現在、二人とも独立のマンガ家として仕事をし、成功をおさめている。安孫子の作品は主として大人向けで、ときとしてブラックユーモアものにもなる。1990年代初期、ブラックユーモア系列の作品で1969年作の「笑ウせぇるすまん」がテレビアニメ化され、非常な人気を得た。藤本のほうは健康に不安をかかえながらも、子供と大人両方のマンガを描いている。（→P185、編集部注参照）二人がかつて「藤子不二雄」の名のもとに共同製作したマンガの多くは、あたかも離婚した夫婦が財産をわけあうような形で分割され、それぞれの著作権とそれぞれの名前で再出版されている。だが、「藤子不二雄」の名前があまりにも有名

で、完全に捨ててしまうには惜しいということで、いま二人が使っているペンネームは、かたや藤本が「藤子・Ｆ・不二雄」、かたや安孫子は「藤子不二雄Ⓐ」という。
「まんが道」は現在、中央公論社から豪華愛蔵版として出版されている。セリフの日本語はわかりやすく、漢字にはすべてルビがふってある。作画はすべて安孫子の手に成るので、最終巻は藤子不二雄Ⓐの名前で出ている。ほかの巻も、再版のときに藤子不二雄Ⓐ名義に直された。このマンガはＮＨＫでテレビドラマ化されたこともある。１９９６年、藤子不二雄Ⓐこと安孫子素雄は、この作品の続編を「ビッグコミックオリジナル」特別増刊号に連載し始めた。「青春」というサブタイトルがついている。

「ドラえもん」（藤子・Ｆ・不二雄）

ロボット猫ドラえもん

赤外線の目とレーダー代わりのひげ、カンガルーの袋のような「四次元ポケット」、大きな口、首の周りの鈴、胸のなかの小型原子炉。体重約１３０キロもあるのに、身長は１２０センチちょっとしかない。だがこの体重にしては、だきしめたくなるほどかわいい。これが、藤子・Ｆ・不二雄の創造した「ドラえもん」だ。ある日、小学生「野比のび太」の机の引き出しから出現したロボット猫、ドラえもん。ドラえもんはのび太の親友であるとともに、日本をはじめアジア各国の子供たちの親友だ。
藤子・Ｆ・不二雄の本名は藤本弘。現代日本で最も有名で成功した子供向けマンガ家のひとりだ。子供向けマンガというジャンルの作家の多くが伸び悩んだり、大人向けマンガに転向していくなか、藤子はずっと子供マンガを描きつづけて成功している。かつてのパートナーである藤子不二雄Ⓐ、本名安孫子素雄（これまた子供向けマンガ家として成功した）は、藤本のことを「本当の『ナチュラル（生まれながらの才能）』」と評しているし、ほかのマンガ家たちも「まさに天才だね」と語る。「ドラえもん」は、１９７０年はじめ、小学館発行の平とじ、ラフ紙の学習雑誌に連載開始され、マンガ界の満塁ホームランとなった。しかもこのホームランは一度のみならず、何度も何度もくりかえされたのだ。現在、ペーパーバックの単行本は45巻以上出ているし、本シリーズ以外のドラえもん本となると数知れない。毎年、藤本は新しいドラえもんのストーリーを描く。そのストーリーは春休みの季節に必ずアニメ映画となって上映される。ドラえもん映画を見るのは、日本の親子の毎年の儀式と言っていい。１９９

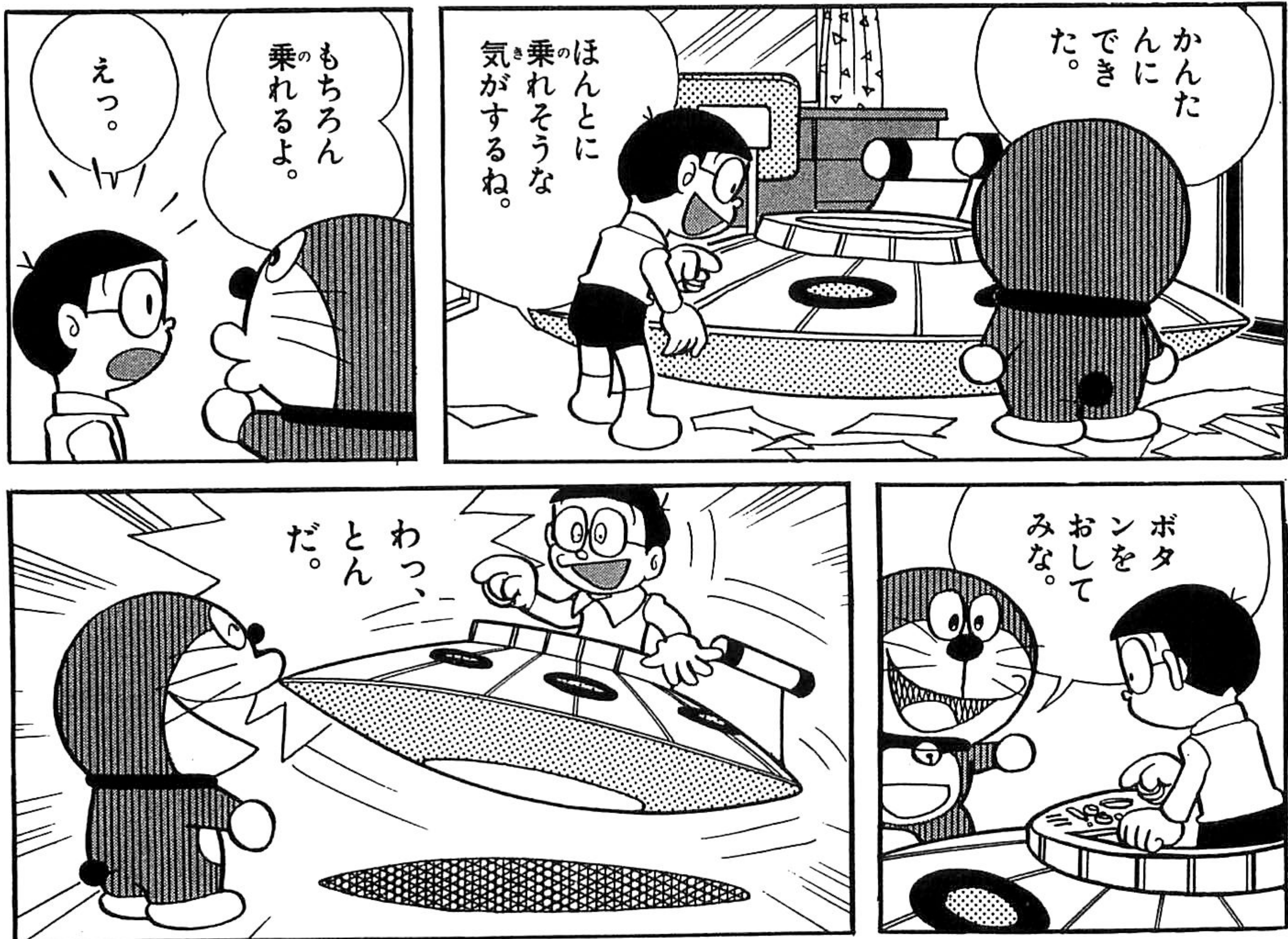
6年までに上映されたドラえもん映画は全部で17本以上。ほとんどがその年の観客動員数トップ日本映画のうちに入っている。テレビアニメもいまだに視聴率トップの座を争っている。ドラえもんを主人公とするミュージカルも過去二回つくられた。

藤本は語る。「いろいろ習作を描いてみたり、さんざん試行錯誤しては失敗したあげく、やっとドラえもんができたんです。試行錯誤を重ねているうちに、あるパターンが見えてきたんですね。つまり、言葉を変えて言えば、私自身に一番向いているマンガのスタイルがつかめてきたんです」藤本が自分のマンガスタイルをつかみはじめたのは、「オバケのＱ太郎」からだった。１９６４年、安孫子素雄とともに創作したマンガで（この作品の著作権は、いまなお二人の共有になっている）、通称「オバＱ」。ごく普通の一家に住み着いた、かわいくて親切なオバケの話だ。これがアニメ化されるや、日本中がオバＱ人気でわきあがり、キャラクターグッズが洪水のように生産された。成功の秘訣は、まず舞台をごく普通の家庭に設定し、その中に一つだけ、非日常的なキャラクターをほうりこんで、予期せぬ効果をあげさせたことだ。「ドラえもん」はこの方程式をそっくり踏襲している。だが非日常的な役割を担うのは、オバケではなく、ほのぼのとしたＳＦコメディの小さいスター、未来からやってきて普通の家庭に住み込んだロボット猫だった。

だが、すぐに成功したわけではない。藤本は持ち前のやさしい口調とはにかんだような表情で語る。「私の取り柄は、『日常生活のギャグマンガ』が描けることです。『ドラえもん』の連載をはじめたばかりのころは、このジャンルはあまり人気がなかった。なんといっても劇画ブームの時代でしたから。でもあきらめずに描きつづけたんです」

10年近くたち、「ドラえもん」がテレビアニメシリーズになり、単行本が出版されると、状況はがらりとかわった。ドラえもんシリーズの人気が爆発したのだ。１９８０年、アニメ映画第一作が封切られると、ドラえもんは国民的人気を勝ち得た。

ドラえもんが大人気を得たもう一つの理由として、藤本がいうのは、『望みをかなえる』パターンのマンガジャンルに、これがぴたりとはまっていたからだろう」ということだ。「大人にも子供にも願望がある。その願望のあらわれかたは人さまざまだけど、根っこにあるものはいっしょでしょう。何かが起こってほしいと望む。たとえばもっと強くなりたいとか、もっと賢くなりたいとか、もっと安楽な生活を送りたいとか。抽象的ではありますが、マンガの中ではそういう願望をすべてかなえることができるんです」

ドラえもんは、「四次元ポケット」のなかから、子供が喜びそうなものをいろいろ取り出す。たとえば頭につければ空を飛べるプロペラとか、ひとたび開ければどこにでもお望みの場所に行ける「どこでもドア」、タイムマシンなど。１９９３年、大人

「ドラえもんSFの世界」より。ドラえもんがのび太に、紙でUFOをつくる方法を教えている。なんと本物のUFOができあがるのだ！　ⓒ1981　藤子プロ

向きの本の分野で、人気マンガの「謎」や「秘密」を皮肉っぽくあばいた小型本がちょっとしたブームになった。その一冊、「ドラえもんの秘密」の著者は、「世田谷ドラえもん研究会」なる会だ。この本の中に次の文がある。「ドラえもんが使う未来道具の中で人気ナンバーワンは、何といっても『どこでもドア』だろう。特に苛酷な通勤地獄にあえいでいるサラリーマンにとって、これほど欲しい道具はない」

現代の子供マンガにしてはほのぼのとしてやさしいのが、この作品の特徴だ。暴力、エロティックシーン、スカトロジー、センセーショナリズムといったものはいっさい出てこない。やさしく、希望にあふれ、元気づけるような雰囲気が作品を満たしている。このマンガがとりわけ低年齢層の子供たちや親たちのあいだで人気が高いのも、そのあたりに理由があるのだろう。海外の異文化圏でも人気があるが、そのわけも同じだろうと思える。「ドラえもん」は、日本のマンガとしては最も早く海外で人気を得たものの一つだ。外国でアニメも放映され、単行本（海賊版も含めて）も出版された。米国やカナダ、メキシコでこそまだ未紹介だが、ラテンアメリ

カ、中東、ヨーロッパ、そして特にアジアでは圧倒的な人気を博している。

藤本は、「ドラえもん」以外にもつぎつぎに子供マンガのヒットを放っている。それは、先にあげた「子供マンガを成功させる方程式」を知っているというだけではなく、自分自身の気質にも関係があるのではないか、という。「子供マンガを描く場合、えてして大人の視点に沿って、こう描けば子供はよろこぶだろう、といった思い込みで描く人が多いですね。でもほんとうはちがう。よけいなことは考えず、ひたすら自分がおもしろいと思うものだけを描くべきです。そうすれば子供もおもしろいと思ってくれる。言葉を換えていえば、作者自身が子供の目線に立って、子供の視点で描かなくてはいけないんです。たぶん私自身の中に、まだ子供の部分があって、大人になることを拒絶しているんでしょうね。自分が描きたいものを描いて、そして子供もよろこんでくれる、というのはものすごく幸福だと思います」

だがそうであっても、いつもいつも子供マンガを描くというのは楽ではない。藤本はときどき、大人向けのＳＦマンガを描いて気分転換をはかっている。「ドラえもんは積極的で、エネルギーにあふれています。でもときには、もっと暗くて大人向けで、救いようがないほど憂鬱な作品も描いてみたいという気になりますね。子供マンガと大人マンガをかわりばんこに描かないと、自分自身のバランスがとれないですね」

藤本はいまや国民的人気マンガ家だ。もちろんお金持ちでもある。だが、だからといって安穏な生活を送っているわけではない。潰瘍の大きな外科手術を受けたこともあり、１９９０年代前半には、そのために余儀なく、仕事を大幅に減らした。私自身が最近、藤本に会ったのは１９９４年で、そのおり、「お嬢さんが三人もいるのに、だれもマンガ家になろうとは言ってくれないんですか？」とひやかした。まるで藤本が、後継者不足に悩む日本の伝統芸能家か職人であるみたいな言い方だが・・・。藤本は皮肉な笑顔で答えた。「プロのマンガ家というのは一見魅力的な職業だけど、現実には不安定な仕事だよ。売れなければ金は一銭も入ってこないしね。金が儲かれば儲かったで、その金を使って遊ぶ時間なんかない。儲かったとしても税金でもっていかれるしね。自分の子供に勧められるような仕事じゃないよ」

だが、藤本自身は、ほかの職業に就くことなど考えもしなかっただろう。藤本が冗談でいうのだが、「もし生まれ変わって終身雇用のサラリーマンにでもなっていたとしたら、まずまちがいなく窓際族だろうね。役にも立たない仕事をさせられるお荷物だ。マンガ家になれてまったくよかったと思うよ。才能といってはそれしかないんだから」。

※（編集部注：藤子・Ｆ・不二雄こと藤本弘氏は、１９９６年9月23日、享年62で逝去された。）

「編集王」（土田世紀）

編集王：マンガの黒幕たち

編集者というのはたいてい舞台裏に控え、めったに表には出てこない。しばしば、自分たちが手助けしているはずのマンガ家から蛇蝎のごとくきらわれる場合だってある。このあたりの事情を題材にして非常におもしろいのが、土田世紀の「編集王」だ。フィクションではあるが、編集者という仕事の実態を教えてくれるし、この職業に深い共感をもって描かれている。この作品は最初、青年マンガ週刊誌「ビッグコミックスピリッツ」に連載された。

作品の構造はシンプルでうまくできている。まず冒頭では、地方の少年（名前は桃井環八）が、学校友だちといっしょに、ボクシングマンガの感動的シーンを読んで涙を流している場面が描かれる。桃井はボクサーになろうと決意し、みごとプロのボクサーになるが、数年後リングで、パンチをくらって二度ノックアウトされ、網膜剥離を起こして、あえなくボクサー生命は終わりとなる。職を失った桃井に、大出版社に勤務する幼な友だちが救いの手を差し伸べ、「週刊ヤングシャウト」の編集アルバイトを紹介してくれる。

こうして新米アルバイト編集者桃井の苦闘がはじまる。学歴もあまりないし、荒っぽい生活が長かった桃井だが、一人前の編集者になろうと努力するのだ。当然、失敗を重ねる。だが彼には純情な性格という宝があった。熱意があり誠意をつくす男だ。もともと口より先に手が出るほうだという桃井の熱血気質のおかげで、この物語にはドラマとメロドラマが加わる。

日本の編集者の仕事の一つに、マンガ家の自宅や仕事場に赴いて、できあがった原稿を文字どおりかき集めて持ってくるというのがある。かりにできあがっていないと、マンガ家を「カンヅメ」にして描かせたりする。つまり、マンガ家をホテルの一室にとじこめてむりに描かせることだ。マンガ家をおどかしたりなだめたりするのも重要な仕事だ。

桃井の最初の仕事は、怠け者の有名マンガ家の原稿受け取りに行く先輩に同行することだった。桃井は大のマンガファンだが、マンガ家先生のなかには非常にいやみな連中もいるというのを思い知らされる。マンガ雑誌をつくるというのがどんなに煩雑な仕事かも知る。単なるサラリーマンと化した編集者たちがもはや良質のマンガ雑誌をつくろうなどという理想をもたず、原稿集めの使い走りとなっているという事実も知る。その怠け者のマンガ家先生は、たしかに有名作家で原稿料も高く、尊敬の的では

あるのだが、作品は新人マンガ家の作品よりもはるかにつまらない。桃井は素朴で仕事熱心な「純情男」だから、先輩編集者にむかって「この先生のマンガは一部描き直してもらったほうがいいですね」とはっきり言い切る。そして同じことを、問題のマンガ家のマネージャーにまでしゃべってしまう。マネージャー氏は桃井の真剣さと、マンガへの熱意に胸打たれて、作品に自分で手を入れ、描き直す。

そのほか、次のようなエピソードも出てくる。桃井が仕事をしている雑誌には22歳の若い有名マンガ家がいる。ところがこの先生はマンガ家のスターではあるが、自分の実力に自信をなくしているのだ。編集部から「もっとバストを露出させたり、エロなシーンをふやさないと、売れなくなりますよ」とおどかされるうちに、ストーリーそのものにいやけがさして、もう描きたくないと言い出した。ところが雑誌はその先生の連載でもっているようなものであり、先生のマンガはアニメやキャラクターグッズになっていて雑誌のドル箱である。桃井は結局、若い先生を悩みから救い出す。しかし同時に目下迫っている締切りを守らせなければならない。そこで桃井は友だちを総動員し、みんなで手分けして、先生のアシスタントがわりの仕事をやって原稿を懸命に仕上げる。フキダシを描き、背景にインクを入れ、コマの枠線を引く。

このエピソードでは、連載マンガの人気度アンケートに頼るマンガ誌のありさまも克明に描き出されている。かつて「週刊少年ジャンプ」がはじめた方法をいまやほとんどのマンガ誌も採用し、各号の読者アンケートで連載マンガの人気度をはかっている。その結果、おうおうにして読者の趣味に媚びすぎることとなる。「今月の読者アンケートの結果」だけを頼りに、セックスものや暴力ものばかり載せたり、人気がないと判断した作品をつぎつぎに連載打ち切りにして、マンガ家がひんぱんに交代したり、ということになってしまう。

マンガ編集者はまた、わがままなマンガ家の世話焼き係にもならなくてはいけない。アイデアを考えてやり、ときにはゴーストライターとして台本をつくったりする。実際にマンガ家が作画にとりかかってからも、できあがった原稿を整理して印刷所へ運び、レイアウトし、印刷済みのセリフをフキダシの中に貼りこんだり、といった仕事は編集者がやる。長い時間がかかるうえ、気難しいマンガ家先生のご機嫌を損じないようにという気苦労もある。ほかにこんなエピソードもある。桃井は若い女性編集者の仕事につきあい、その女性が担当しているマンガ家たちの原稿受け取りに同行する。マンガ出版業界に女性編集者は数少ないうえ、みな仕事量が多い。その例にもれず、この女性も男性編集者の二倍ものきつい仕事をこなしているが、必ずしも正当に評価されるとはかぎらない。ある男性マンガ家は、この女性編集者が担当になってから仕事の質がおちた、と文句をいう。その理

由は、「あんたは女だから、おれの悩みなんか理解できない」からだというのだ。

良質のマンガはだいたいそうだが、「編集王」にもメロドラマあり、コメディーあり、ギャグありと、変化に富んだ要素がそろっている。これらの要素のおかげで、作品自体がもともと持っている情報マンガ的な味が、よりおいしくなっているのだ。主人公は、自分に敵対する連中をすぐさま一発ぶんなぐる。捨てられた小犬がなついてくると、いつも連れ歩く。トイレで真っ裸になったりする。ギャグシーンも出てくるし、ときとしてデフォルメされている部分もあるが、総じて絵はリアルだ。物語に出

土田世紀「編集王」より。マンガ家のマネージャーが、先生のマンガに手を入れているところ。見守るのは主人公桃井環八。二人の間には信頼関係が育っていく。　©1994　土田世紀　／小学館／ビッグコミックスピリッツ

てくる編集者たちはもちろんフィクションの人物ではあるが、その顔を見ていると、実在の編集者をモデルにしているのではと思えたりする。この作品が載った雑誌は小学館発行だが、物語に出てくる架空の雑誌「ヤングシャウト」の出版社の社屋のモデルは、小学館のライバル、講談社の建物だ。

「編集王」は、マンガという巨大なサブカルチャーの世界の専門用語やスラングを知るためにも絶好のテキストになるだろう。たとえば「メシスタント」は、「飯」と「アシスタント」の合成語で、マンガ家のプロダクションで賄い係をつとめる人のこと。「トーン」は、背景や影に貼りこめばすぐに効果を出すことができる模様入りのフィルムのこと。「ネーム」は英語の「name」に由来し、マンガのキャラクターの会話のこと。会話だけを別の紙に印刷し、細長く切り取って、原稿のフキダシの中に貼るのだ。この作業は、原稿の最終段階で行われる。そのほか、もっと珍しい業界用語も出てくる。たとえば「だいげん（代原）」。これは、マンガ家が締め切りを守れなかった場合に備えて、編集部が前もって用意しておく「ピンチヒッター用マンガ」のことだ。これらの用語に関しては、作者はていねいに脚注で説明してくれている。

「ゴーマニズム宣言」（小林よしのり）

波風をたてるマンガ家

１９９４年4月25日付の朝日新聞の読書コラムで、珍しくも文学書ではなくマンガが推薦された。タイトルは「ゴーマニズム宣言」。作者は小林よしのり。マスメディアの論議の的になり、反論を浴びた本だ。

ファンの間では「ゴーセン」と愛称をつけられたこのマンガは、１９９1年に連載開始された。掲載誌はマンガ誌ではなく、大人向けのニュース週刊誌「Ｓｐａ！」。いまでは豪華なペーパーバック単行本になっており、書店でもたやすく見つけることができる。ただし、置かれているのはマンガコーナーではなく、一般書のコーナーだ。

「ゴーセン」とはいったいなんぞや？　これは、マンガ形式で描かれたエッセイシリーズだ（エッセイ一編ごとの長さは2ページから8ページ程度）。だが単なるエッセイではなく、いわば作者の「演説台」のごときもので、作者の小林が強く意見を言いたいテーマを語るための場所なのだ。政治的あるいは社会的問題に関する風刺マンガは、欧米の新聞の編集部ページにはよく

掲載される。だが日本ではどちらかといえば不人気でおもしろくないジャンルだ（戦前戦後に検閲制度がしかれたせいもあるだろう）。だが小林の「ゴーマニズム宣言」はもっと長いマンガスタイルになっており、いわば日本のマンガのなかに、欧米の政治風刺マンガの強烈なパンチ力を移植したようなものだ。作者は、自分の個人的な意見をはっきりと表明することに情熱を傾けているが（だからこそ「ゴーマニズム」というタイトルを掲げている）、それでいてユーモアのセンスがあり、読者がこのマンガを読んで、作者のゴーマンぶりをアハハと笑い飛ばしてくれてもかまわない、という寛容さを持っているようだ。

作者がこのマンガで扱うテーマには、「あぶない」ものが多い。たとえば「部落民（かつて日本で賤民視されていた人々）」に対する差別、マスメディアの検閲、レイプ、学校でのいじめ問題、ドラッグ、オウム真理教問題、血友病患者をエイズにかからせた血液製剤汚染の問題、そして「日本の若い女の子はあまりにも簡単に外国人男性とセックスする」という作者自身の意見。単行本版の前書きで作者が書いているように、たしかに１９８０年代の日本の若者たちの頭の中には、ただ「ほんわかと楽しくすごせればそれでいい」という考えしかなかった。まじめな意見は「古くさい」とか「暗い」のひとことでかたづけられてしまった。だが作者の意見によれば、湾岸戦争以降、日本全体のムードも少しずつ変化して、もっと強烈なメッセージをもつマンガが求められるようになった。ただ楽しいだけではなく、もっと考えさせてくれるものを人々が望むようになったのだ。

作者は、このシリーズの第一話で、自分の立場をはっきり打ち出している。このなかで小林は日本人全体を、「あまりにも受け身的すぎる」と叱りつけているのだ。他人の意見に追随することばかり考え、自分の意見を表明しようともしない、と。「右に行ったり、左に行ったり・・波間にただようクラゲみたいな存在になり果てとる！」そして小林は、日本人はもっとはっきりと自分の意見を言わなくてはいけない、と書く。だが、小林が各エピソードで自分の意見を述べる前の決めセリフは、毎回こうだ――「ゴーマンかましてよかですか？」。これは九州弁なので、標準語になおすと「ちょっと傲慢な言い方をしてもいいですか？」。そして各エピソードの最後のしめくくりは毎回、日本人のみならずすべての人間の無知とおろかさに戦いをいどむような印象を与える。

小林の激しい態度は、日本でいくつかのトラブルをひき起こしたことがある。だがそれも、小林をますます元気付けているようだ。１９９３年、日本の皇太子が庶民出身の小和田雅子と結婚したとき、日本全体がこのイベントに釘付けになり、マスメディアはしばらくのあいだ自主検閲のごときものをおこなって、不敬だとか不まじめだとか判断されそうな記事をすべて排除してしまった。だが小林は、この態度は天皇家に対してあまりにも過剰な遠慮だと考え、「ゴーマニズム宣言」で次のようなシーン

小林よしのり「ゴーマニズム宣言」より。マンガ家が、マスメディアおよび、天皇家に対するマスメディアの過剰な自主規制に怒りを爆発させている。

を描いた。すなわち、新婚の皇太子夫妻が乗ったリムジンから、雅子が群衆にむかって手榴弾を投げ、しかも反天皇制スローガンを叫んだりするシーンだ。これが「皇室への不敬にあたる」とみなした「Ｓｐａ！」は、掲載を拒否した。だが小林はあきらめず、この原稿を日本最高の前衛マンガ誌「ガロ」にもちこみ、原稿料はびた一文もらわずに出版にこぎつけた（「Ｓｐａ！」の出版社の名誉のために付記するが、「ゴーマニズム宣言」単行本にはこのエピソードもちゃんと入っている）。

　１９９５年、かの地下鉄サリン事件が起こるまえ、小林はオウム真理教をとりあげ、不審な活動ぶりをやり玉にあげた。ほかのマスメディアは、まだオウムについては沈黙していた頃だった。麻原彰晃の異常な言動も一般には知られていなかった。このため、小林は教団の顧問弁護士に名誉毀損で訴えられたが、それだけにはとどまらなかった。その年、教団が猛毒のＶＸガスを使って有名人を殺そうという計画をたてていたことがあきらかになったが、その有名人リストの中には小林の名前もあったのだ。小林はまさに「反オウム十字軍兵士」というにふさわしく、日本の知識人やイ

ンテリ（小林の連載を担当する編集者も含む）がオウムを黙って見逃していた、という点で激しく彼らを攻撃し始めた。かくしてその年の暮れ、小林は「Ｓｐａ！」編集部と公然と喧嘩別れをして（こういうのは日本のマスメディアの世界ではあまり前例がないだろう）、「ゴーマニズム宣言」連載の場を、ライバル誌「Ｓａｐｉｏ」に移してしまった。

だが、こんな「ゴーマンさ」のおかげで、インテリや若者のあいだで小林の人気は高まる一方だ。１９９５年、日本のマンガ批評家の第一人者呉智英編纂による、知識人たちの「ゴーセン」についてのエッセイを集めた本が出たが、どの筆者もこぞって小林の姿勢を分析し、高く評価している。

ところで読者はおどろかれるかもしれないが、つい最近まで、小林よしのりはなんと子供マンガの作家としてもっぱら有名だった。１９７６年、「週刊少年ジャンプ」に「東大一直線」連載を開始したのが、マンガ家デビューだ。物語の主人公は、いやみでバカな少年「東大通」。日本の少年の多くがそうであるように、この子も東京大学（略称「東大」）に入りたいという熱烈な願望をいだいている。絵のタッチはやや荒っぽく、いたるところに、思わずうなってしまうようなだじゃれ、粗削りなジョークなど、子供が喜びそうな要素がちりばめられている（スカトロジーや、無邪気な裸シーンもよくでてくる）。この作品は１９７０年代後半の大ヒット作となった。時あたかも、放課後の塾通いや、子供たちの激しい成績争いが社会問題になりはじめた時期だった。80年代に入って、小林をさらに有名にしたヒット作は「おぼっちゃまくん」だ。幼年男児向けのマンガ誌「コロコロコミック」連載マンガで、楽しいだじゃれや言葉遊びであふれている。主人公は甘やかされた男の子。日本の自衛隊予算の半分に相当する巨額の小遣いをもらっている金持ち息子だ。

では、「ゴーマニズム宣言」が批判を浴びながらも非常に人気を得た理由はなんだろうか？　私見だが、日本ではいまだに、ほんとうの気持ちすなわち「本音」をいうのがむずかしい、という事情があるからだろう。日本人は、ひたすら体面をととのえ、他人と調和して生きているという幻想にしがみつこうとして懸命だ。そのなかで小林のゴーマンさはひときわ新鮮に映る。日本にあっては、こういう姿勢は波風をたてるだけではなく、えらぶっている奴だというふうに見られるだろう。なぜなら、小林のような人物はみんなの注目を集めるからだ（まさにタイトル通り）。だが、まさにそうだからこそ、小林はおもしろいのだ。絵もセリフも、皮肉っぽいアナーキスト的な筆致で描かれている。まさしく子供向けギャグマンガ特有のアナーキズムだ。それが、「やりすぎの姿勢」をおもしろおかしいものにしている。「王様は裸だ」と叫んだ子供と同じで、小林の傲慢さはとりもなおさず、無邪気さと正直さだといえる。だが小林のめざすところは、子供っぽいどころか、過激そのものだ。なぜなら、インテリの自己

満足と視野の狭さをこっぱみじんに打ち砕くことこそ、小林の目標だからだ。

オウム真理教のマンガ

宗教としてのマンガ

オウム真理教が出版したマンガをぜひ書店で発見しようと骨折ったのだが、残念ながらもはや不可能らしかった。1995年11月のことで、その数週間前にはオウムは政府から解散命令をつきつけられていた。戦後の日本で宗教団体が解散命令を下されるというのは初めてだった。解散命令によれば、オウムは全財産（建物、車、店舗、それにマンガも含む）を整理しなくてはならない。教団の顧問弁護士はこれに反論を唱えたが、日本全国を挙げてのオウムに対する拒絶反応が功を奏した。東京の地下鉄で猛毒神経ガスをばらまき、殺人を犯し、荒唐無稽なことを吹聴し、反対者を電磁波装置で殺そうとし、社会を乗っ取ろうとした犯人――それはすべて同一だったのだ。そうして、教団のリーダーは逮捕されて牢獄におり、「いずれ死刑になるだろう」という世論にさらされている。

なんとかしてオウムのマンガを探し出そうと思った私は、まずマンガ専門の古書店をあたってみた。米国の場合、新刊市場から消えたコミックスは、数年もたてば古書市場で、一山当てたほどの高値がつく。だから古書店も、儲けをねらってそういうコミックス本を集めるのが普通だからだ。だが、私が訪れた古書店のあるじは、まるで宇宙人でも見るような目つきで私を一瞥し、こう言ったのだ。「だめだね、金輪際どんなことがあってもあんなものは買いたくないね」。だが、店員が親切にも教えてくれたのだが、まだオウムの「グッズ」を売っている店があるのだという（グッズという言葉は、日本では土産品とか、ライセンス商品を指す場合が多い）。場所は、新宿の西にある町、高円寺だというのだ。

高円寺の駅を出てすぐ目についたのは、駅前の広場にある巨大な垂れ幕だった。「オウムを追放しよう！」とか「住民や街の青少年をオウムから守ろう！」と大きな字で記してあった。駅から数百メートル離れているオウムの店まで歩く道々、どの電柱にも同じ内容の垂れ幕がかかっていた。店に近づくにつれて、気持ちがたかぶってきた。住民の気持ちの高ぶりが私自身に乗りうつっているような感じだった。

その店は明るくて、重苦しい雰囲気などみじんもなかった。店のスタッフはロングヘアの若い女性二人で、瞳には信仰を持つ人特有の輝きがあり、インドの民族衣装をまねたオウム服をまとっていた。商品ディスプレイ用のテーブルにのっているのは、麻原彰晃そっくりの人形、麻原の歌の録音テープ、麻原の顔写真入りTシャツ、オウムの教義本や宗教関係の品物などだ。うれしかったのは、マンガ本もどっさりおいてあったことだ（アニメセルもたくさんあった）。私はすぐさま、買えるかぎりたくさんのオウムマンガ本を買い込んだ。店を出る前に、店のレジのそばに開いてあった会計元帳をチラッと覗くと、長い間、私以外の客はだれも訪れていないことがわかった。

外に出て、記録のために店の写真を撮ろうとすると、ふいにどこからともなく若い警官が姿をあらわし、ていねいに手を振って、こっちへこいと合図をする。

「あの店から出てきたんですよね？」

警官がこう尋ねるので、私は返事をした。

「はい、そうですが」

取り締まりのきびしかった１９７０年代、疑り深い警官に何度も尋問されたことがあるので、こういう場合のコツはよくのみこんでいる。だが警官の次の質問は予想外だった。警官は、まるでとりすがるような声でこういうのだ。

「じゃあ教えてくれませんかねえ？　あの店はどんな感じでした？　われわれもあそこの中には入れないもんで」

そこで私は、べつになんのへんてつもない店の内部のありさまを、できるだけ事細かに説明した。すると警官は、初めて、ほんとうに聞きたかった質問を出してきたのだ。「あんたの名前は？　住所は？　国籍は？」などなど。ただマンガの研究目的で行っただけです、とおだやかに答えると、警官もマンガ世代だったので、わかってくれたようだった。だが最後に、「店の写真をとってもいいですか」と頼むと、別の警官がだしぬけにあらわれ、きびしい口調で言った。「さあ、それはやめたほうがいいですよ」

あたり一帯は警官隊にきびしく見張られているらしい、と私は気づいた。おそらく、店の中で、新たにもっと恐るべきオウムの陰謀が進行しているのではないか、と警戒していたのだろう。あるいは、まだ逃走中のオウム幹部が店に姿をあらわせば、逮捕できると踏んでいたのかもしれない。

高円寺駅にもどる道すがら、相変わらず「オウム追放」という電柱が見えたり、（外国人労働者の多い地域に隣接しているのに）突然、「外国人お断り」の表示が出ている店があったりした。私は、オウム真理教に対する日本国内の反応ぶりを思い出してみた。かりに国家を震撼させるようなものがあったとしても、オウムの信者の中には、非常に頭のいい優れた若者たちが存在したし、そういう若者をひきつける魅力がオウムにはあった、ということになる。考えている私の横を、自転車に乗った少年が二人通り過ぎた。「麻原彰晃なんか死刑になっちゃえばいいんだよな」と大声でしゃべりあっている。体制やマスメディアが今進めている「反オウムメッセージ」は、確かに功を奏しているようだ。

オウム真理教が成功した秘密の一つは（信者数は日本に1万人、ロシアにはもっとたくさんいた）、邪悪なメッセージを魅力的な外装につつみこんで売ったことだろう。教義はヒンドゥ教とタントラ仏教とのまぜこぜだった。そして、信徒に対しては、ほとんど盲目的な教祖に盲目的に服従するようにと教え込んだ。その教祖たるや、パラノイアで精神に異常をきたしており、黙示録じみた妄想をいだいていた。だがそれよりもなによりも、教義が非常に無邪気に見えたのだ。アニメとマンガは、オウムの重要な宣教手段だった。なぜならアニメもマンガもきわめて人気があり、これらを使えば情報をよりドラマティックにしたり強調したりすることも可能だし、複雑な現実を単純なように見せかけることもできるからだ。それにアニメもマンガも、「かわいく」て「ファッショナブル」な感じがする。だから、オウム信者をふやすには絶好の道具だ。オウム真理教が内部にちゃんとマンガやアニメのスタッフをかかえていたのも当然だろう。マンガを悪用する方法として、これ以上に最悪なものはない。

おそらく、オウムが海外布教に力を入れていたのと、日本語より外国語のほうが「ファッショナブル」な印象があるのと、このふたつの理由からだと思うが、オウム・マンガのタイトルは、例外なく英語だ。

その一つ「ザ・ブッダ」は、次のような物語だ。ごく平凡な若者だった麻原彰晃が、きびしい修行を経て特殊な能力をのばし（空中浮揚、予言、そのほか）、やがてインドの宗教的指導者数人のもとを訪れる。そして、人々が魂の救済を得て、来るべきハルマゲドンにも生き延びることができるようにと、布教を通じて手助けするのが自分に課せられた使命であると悟る。この作品はドラマティックな男性マンガのスタイルで描かれており（こういうスタイルを普通「劇画」という）、背景には、スピードあるいは感情の高揚をあらわす太い描線がたくさん引かれ、そのためにマンガ中の麻原の顔も、ことさらに力にあふれて劇的な印象にしあがっている。まさにこの種のマンガにはぴったりだといえよう。このマンガ体験記のテーマは（日本でオウムが人気を

得た原因の一つだったらしいが）「麻原の教えに従えばだれでも、教祖と同じくらいすごい力を身につけることができる」というものだ。

「ＡＵＭ Ｃｏｍｉｃ」の中には、短編ものも数本ある。マンガ家はそれぞれ別人だが、内容はみな、若い信者が教団に入る過程を描いたものだ。教祖である麻原の、マンガなしのメッセージ文ものっている。かわいいマンガスタイルで描かれた、教団のショップやレストランの広告もある。裏表紙には、最近の教団出版物の広告が出ている。本の内容は、「日本全国が、オウムが殺人神経ガスを使っているというマインドコントロールにかかっている」、そして「事実はその逆で、教団こそ被害者であり、すべては日本政府と米軍の陰謀だ」と主張するものだそうだ。

私自身が最もおもしろいと思ったオウム・マンガ本は、「スピリット・ジャンプ」だった。これはペーパーバックの単行本三巻セットで、教団に入る前の信徒たちが、精神的にむなしくひたすら平凡な生活にいやけがさし、オウムに入って幸福になるまでのいきさつが描かれている実話シリーズだ。マンガ家たちの作風はそれこそ千差万別で、典型的な少女マンガスタイルのもある。大きな瞳のかわいいキャラクター、感情や感性が高揚するシーンになると背景に乱舞する花、といったスタイルだ。マンガとしての質は、おしなべて高い。単行本としての形式も人気商業マンガと同じで、総ページ数１８０ページ以上、ちゃんとＩＳＢＮコードも印刷されており、一般書店のルートでも販売できるだろう。オウム・マンガのマンガ家たちは全員信徒で、おそらくオウムのマンガスタジオである「ＡＵＭ ＭＡＴ ＳＴＵＤＩＯ」に所属していると思われる。だが、本には必ず、監修者として教祖麻原彰晃の名前がある。思わずにやっとしてしまったのだが、ある巻には、著作権所有者として「尊師麻原彰晃」の名前が出ていた。

だが、オウムのマンガ家たちは、改心すれば教祖をやっつける可能性もある。１９９６年1月9日付けの朝日新聞に、「ＡＵＭ ＭＡＴ ＳＴＵＤＩＯのアニメとマンガ部門の最高責任者（氏名は伏せてある）」に関する記事が出ていた。記事によればその責任者は過去七年間以上、オウムでアニメやマンガの仕事をしてきたが、警察の特別取り締まり期間中に逮捕されたという。殺人容疑、および殺人神経ガスの製造設備建設に加わったという理由の殺人未遂容疑だった。留置所にいるあいだに、さしもの彼の堅固な信仰心も、警察の取り調べにあって揺らいできたらしい。日本の犯罪者の例にもれず、このマンガ家もかつての愚かな行為をじっくり反省し始めたようだった。オウムの犯罪に関与したといってもささやかなものであり、みずから望んだことではない、という理由で、やがて執行猶予により釈放された。朝日新聞の記事によると、釈放後まもなく、そのマンガ家はオ

ウム真理教での日々を描く長編告白マンガに取り組みはじめたそうだ。麻原彰晃のマインドコントロール技術や、地下鉄サリン事件における麻原の個人的な犯罪についても描く予定だという。

漫画

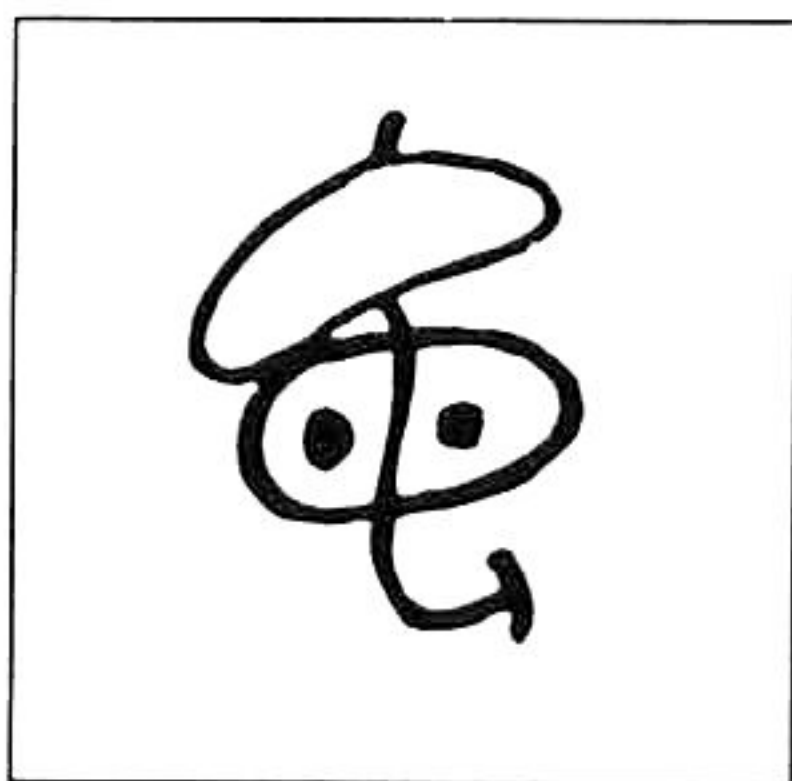
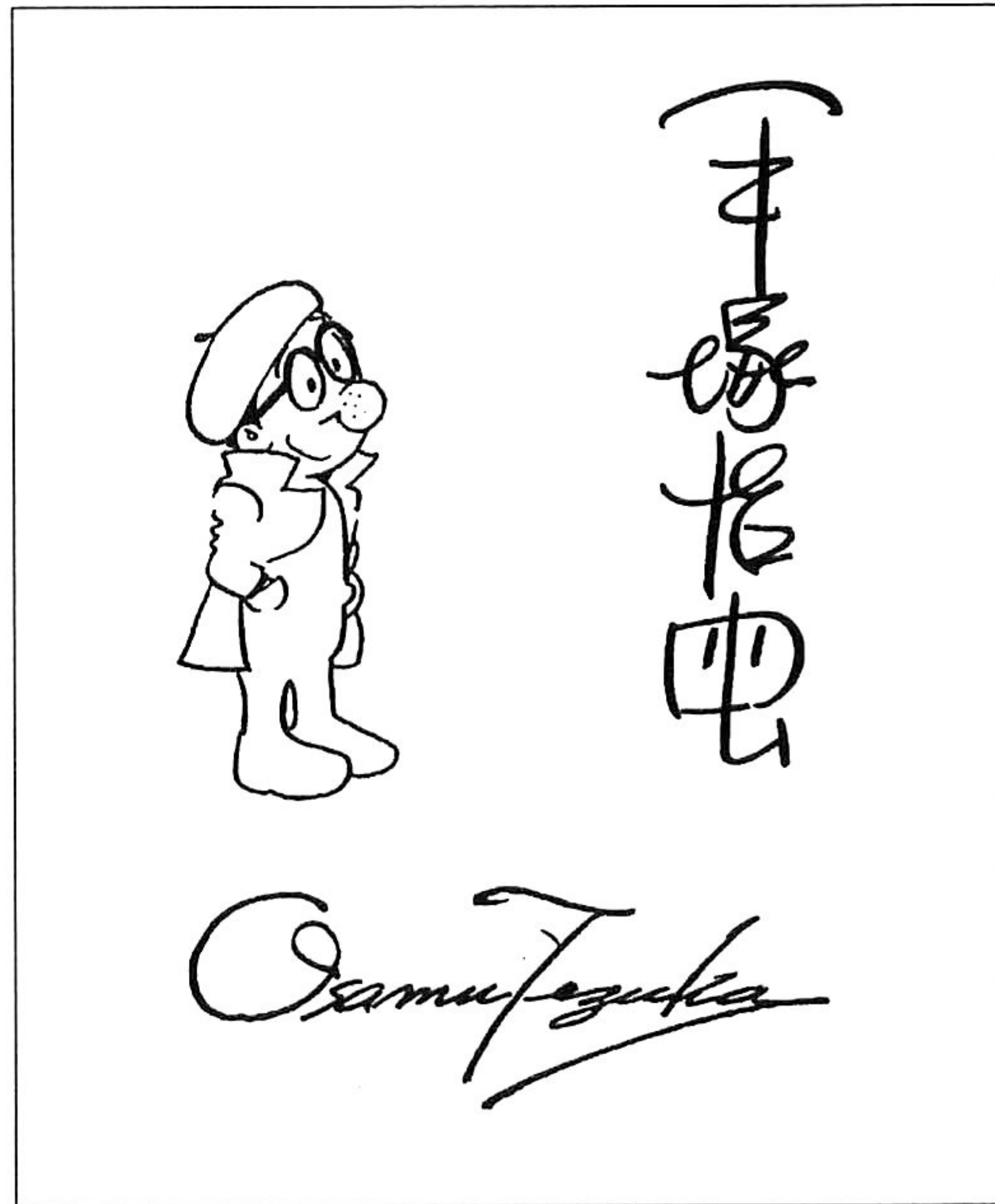
第五章　マンガの神様・手塚治虫

――現代日本マンガの基礎を築いた人物

1989年2月9日、手塚治虫は胃ガンでこの世を去った。外国では少数の新聞に短く報じられただけだったが、日本ではまるで国王の逝去のように深い悲しみをもって受け取られた訃報だった。手塚の60年の生涯は、ほとんどそっくりそのまま昭和天皇の時代と重なる。だが昭和天皇の逝去（手塚にさかのぼることわずか数週間だった）よりも、手塚治虫のそれのほうがショックだったという日本人は多いだろう。なんといっても昭和天皇は在位も長く、老齢に達していたから、その死はある程度予想されたことだった。それに対し、手塚の死はあまりにも早く意外だった。涙を流す若者も多かったし、マスメディアは何か月にもわたって、彼の生涯を回顧する特別記事や番組を組んだ。

限りない夢のクリエーター

手塚治虫とはいったい何者なのか？

そもそも手塚治虫とはいったい何者で、なぜそんなに有名人なのだろうか？　日本では手塚には「マンガの神様」「アニメの神様」という枕詞がつく。手塚のことを知らない外国人は、「日本のウォルト・ディズニーみたいな人だといえば、だいたいわかるでしょう」と

手塚治虫のいたずら書き。名前の「虫」に、虫の絵が重なっている。

手塚治虫の自画像。日本語および英語のサインがある。
ⓒ手塚プロダクション

いった説明を受けたりする。だが実際には、手塚治虫とウォルト・ディズニーは、まるきりちがうのだ。第一に、手塚はディズニーのようにビジネスやマネージメントの面で成功をおさめるどころか、逆に失敗した。手塚は経営者ではない。何よりもまず物語作家であり、息をするのと同じくらいやすやすと、アイデアやプロットを広げる希有の能力をもっていた。第二に、天性のマンガ家だった。このふたつの才能にめぐまれたからこそ、「ストーリーマンガ」という分野の開拓者となりえたのだ。ストーリーマンガはときには千ページにも達する長編で、小説的な複雑な構成を持ち、いわゆる「映画的技法」を駆使しており、現代日本のマンガの主流になっている。手塚こそまさしく、現代の巨大なマンガ・アニメ文化の生みの親といえる。手塚が死去した翌日、朝日新聞は感情のこもった社説をかかげ、次のように記した。

「日本人は、なぜこんなにも漫画が好きなのか。電車のなかで漫画に読みふける姿は、外国人の目には異様に映るらしい。（中略）答えの一つは彼らの国に手塚治虫がいなかったからだ。日本の戦後の漫画は、手塚治虫抜きにはありえない」

手塚治虫は１９２８年11月３日、大阪の豊中市に生まれ、宝塚市で子供時代をすごした。温泉と劇場と豊かな自然のある町だ。絵に描いたような理想的な少年時代だったようだ。両親は開明的な性格で上層中産階級に属し、しかも芸術好きだった。母親は演劇の大ファンだったし、「サラリーマン」の父親は映画好きで、自分で映写機も持ち、それを使って、米国の短編アニメやチャップリンの映画を息子に見せてくれたという。手塚少年は幼い頃から絵がうまく、小学校の授業中によくいたずら描きをして

いた。絵のほかに大好きだったのは昆虫採集で、採ってきた虫をきれいに並べ、一匹ずつフルカラーで写真のように精密に写生していたという。とりわけ甲虫類の「オサムシ」が大好きだった。のちに、本名の「治」のあとに「虫」をつけてペンネームとし、サインするときには「虫」の字に点々をふたつ入れて目玉をあらわしたりしたのも、ひとえに昆虫が大好きだったからだ。

最初の成功

第二次世界大戦が終わってすぐ、17歳の手塚は「小国民新聞」でマンガ家デビューを果たした。新聞の連載マンガで、タイトルは「マアチャンの日記帳」。当時はやりの四コママンガだった。連載開始の一年後、酒井七馬の原作をマンガ化した「新宝島」を描いたが、これが大人気を呼んだ。200ページのマンガ本で、おもしろくてつぎつぎにページをめくってしまうようなスタイルで描いてある。米国アニメファンの手塚は、アニメ映画の技法を知りつくしていて、それをマンガの中で駆使したのだ。さまざまの「カメラアングル」が用いられ、ページのレイアウトにも工夫がしてあって、キャラクターの動きがまるで生きもののようにいきいきしている。視覚的にひじょうに鮮やかなので、のちにだれかが言ったように、まるで映画を見ているような感覚をひき起こす。食事にも事欠くような人々が町にあふれ、マンガに金を使うゆとりなどなかった時代なのに、「新宝島」は40万部も売れたという。

以後、手塚は映画的技法を使った作品をつぎつぎに生みだしていく。娯楽に飢えていた若者たちは熱狂的に手塚マンガに読みふけった。斬新な英語タイトルのＳＦ（「ロストワールド」「メトロポリス」など）、外国の古典のマンガ化（「ファウスト」「罪と罰」）なども ある。

１９５２年、東京に引っ越し、人気子供雑誌にマンガを描くようになると、手塚の人気はいやおうなしに高まった。住んでいたアパート「トキワ荘」には、手塚を神様のようにあがめる若い無名マンガ家たちが慕い集まってきた。トキワ荘時代のことを描いた本やテレビドラマが後年つくられている。当時のアシスタントたちの多くは、いまや大ベテランマンガ家だ（藤子不二雄の項を参照）。

１９５１年、「ジャングル大帝」連載がはじまった。アフリカのジャングルの動物たちがたがいに助け合って生きていくことをおぼえる、という物語だ。翌年、「平和をめざして戦う」少年ロボットの物語、「鉄腕アトム」が連載開始される。ともに、名

＜データボックス＞　人類の夢の工場、手塚治虫

仕事の種類	量
描いたページ数	１５万ページ
ペーパーバック作品タイトル数	４００点
全作品タイトル数	５００点
テレビアニメスペシャルタイトル数	１２点
テレビアニメシリーズ数	２１シリーズ
実験的アニメ作品本数	１４本
劇場アニメ映画作品本数	１７本
オリジナルビデオアニメ作品本数	８本
宣伝用アニメ本数	５本
パイロット・フィルム本数	１３本

手塚プロダクション、1996年資料より。

作との定評が早くから定まり、いまでは手塚作品の中でも人気度では一、二を争っている。「ジャングル大帝」の主人公のライオンはいま、西武ライオンズのキャラクターに使われているし、アトムは通信会社や証券会社の広告キャラクターになっている。

マンガの名匠

手塚はどんなジャンルのマンガに取り組む場合でも、必ず新しい可能性をその中に発見していた。だからこそ少年マンガだけにとどまらず、少女マンガの分野でも開拓者になったのだ。１９５４年、得意のストーリーマンガのスタイルを用いて描いた少女マンガ「リボンの騎士」は大ヒットとなり、今日の巨大な少女マンガ・女性マンガのジャンルの基礎を築いたといえる。１９６０年代になると、もっと年長の読者向けに、知的なテーマのマンガをもあわせて描くようになった。普通なら小説家がやるようなことを、マンガで実現しようという試みだった。多くの名作がここから生まれている。多くは数千ページの長編で、入り組んだプロットとおおぜいのキャラクターから成っている。

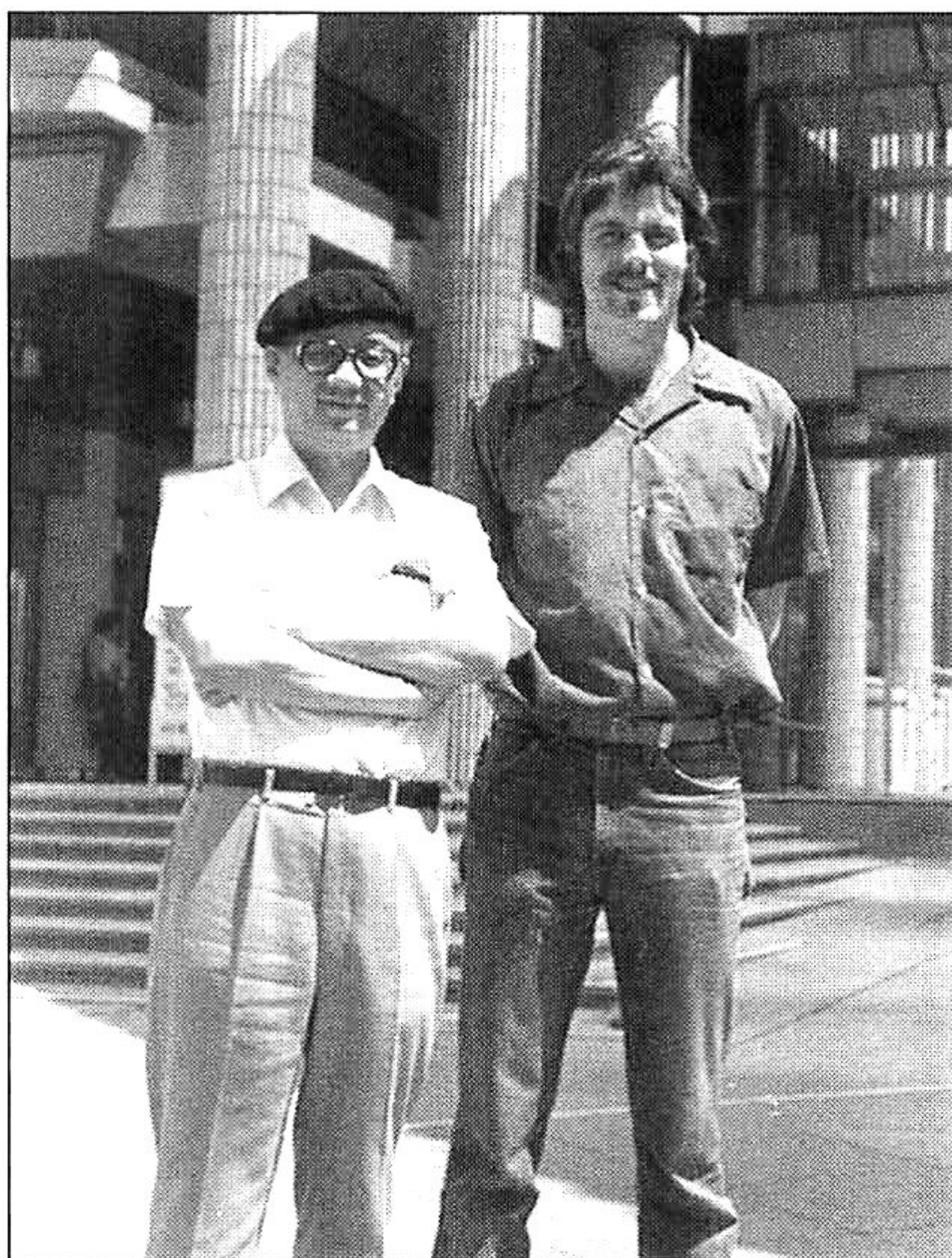
手塚の作品にはほとんど例外なく、いわゆる「手塚ヒューマニズム」があふれている。すべての人間と生命を尊敬し、人間の表面的な行動だけを見るのではなく、その奥底にあるものをつかみ、その人間の全体を把握し、置かれた環境、歴史、それにときとして「業」を考えながら描いていくというのが手塚の根本的姿勢だ。だから彼の描き出す主人公は、うすっぺらな紙の上のキャラクターではなく、複雑で、人間的な欠点も持つ。ときとして悪事もおこなってしまう。主人公が死ぬ場合もある。逆に、手塚マンガの悪役たちは、善の部分も持っている。「火の鳥」「ブッダ」のように、宗教的哲学的内容をもち、人生の意味、輪廻転生といった概念を含んでいる作品も多い。しかも、第二次世界大戦直後の荒廃した日本を実際に目の当たりにしているだけに、

手塚は熱烈な平和信奉者でもある。

アニメ作家としての手塚

1960年代はじめには、すでに人気マンガ家として成功をおさめていた手塚は、大好きなもう一つの分野にエネルギーを注ぎ始めた。アニメーションである。自身のアニメプロダクション、「虫プロ」を設立し、1963年、「鉄腕アトム」を日本初のモノクロのテレビアニメ化したのを手始めに、1965年には「ジャングル大帝」を、これも日本初のカラーアニメとして完成させた。両作品とも米国に輸出され、英語に吹き替えられて、「アストロ・ボーイ」「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」のタイトルで放映されている。米国の子供たちは、まさかこれらがもともと日本のアニメだなどとは、夢にも思わなかった。

その後も手塚は、テレビ、映画あわせて非常に多数のアニメを制作した。中には、「クレオパトラ」「千夜一夜物語」などのように大人向けのエロティックなものもある。手塚自身は一応は仏教徒だが、彼が死去したとき、プロダクションがちょうど制作していたのは聖書に関するアニメで、バチカンとイタリアのテレビで放映予定だった（脚本はひじょうに精霊信仰的で、キリスト教的ではなく、神道に近いようなシーンもあったので、編集の段階でそのシーンはカットされた）。手塚がアニメにうちこんだのは、単に商売上おもしろみがあるから、などといった理由だけではない。よく手塚が冗談でいわく、「マンガは女房みたいなものだね。でもアニメは愛人なんだ」。マンガで儲けた金を、惜しげもなくアニメにつぎこみ、負債を負うこともしばしばだった。その結果、1973年、「虫プロ」は倒産に追いこまれた。手塚が制作したアニメ作品の中には、実験的作品なのでとても商業ベースにのらないようなものも多かった。その好例が、「森の伝説」。エコロジカルなテーマをもったシリアスな作品だ。そのほか、ユーモアのある短編「おんぼろフィルム」「ジャンピング」なども実験作品の系列に属する。この二本は米国のアニメ大会や審査会で公開された。

手塚はまた、ピアノの名手でもあり、映画批評家でもあった。映画批評誌「キネマ旬報」の批評コラムのレギュラー執筆者だったほどだ。しかも国民的有名人でもあった。だが忙しいスケジュールの合間をぬって、マンガやアニメのイベントには必ず顔を出した。ワープロのテレビ・コマーシャルに出演したことさえある。

手塚治虫と私。1981年夏、神戸ポートピアにて。

手塚を思い出して

マンガ家、クリエーターとしての手塚の業績なら、すぐさま思い出せる。では、なまの人間としての手塚はどうだったろう？　たまたま私は、手塚をよく知るチャンスにめぐまれた。彼は私にとって先生であり、物書きとして仕事をしていく上で、ひじょうに励まし、手助けをしてくれた恩師だ。数年間にわたって、手塚の米国旅行やカナダ旅行には通訳として同行もさせてもらった。このようなチャンスにめぐまれたおかげで、24時間いっしょにいることもできたし、「マンガの神様」の素顔をかいまみることもできたのだ。

おそらく、手塚がベレー帽を脱いだ姿を見たのは、夫人や身近な部下を除けば、私を含めてほんの数人だろう。なにしろ、いつもベレーをかぶっていた。戦前の日本の芸術家はベレーがトレードマークのようなものだったが・・・。手塚は有名になるにつれて、自前の髪が薄くなっていったため、ベレーは単に「アーティストのトレードマーク」であるのみならず、半永久的なかつらのようなものだった。いってみればベレー着用は、手塚のかわいいささやかな「見栄っ張り」であり、愛すべき子供っぽさのあらわれだった。ベレーを脱ぐのは、寝るときだけだった。

手塚ほど会話上手な人物はめったにいない。人生や学ぶことにかけてはひじょうに熱心であり、マンガ家、アニメーターとしては異常なほどの熱意にあふれていた。ただのインテリではなく、実際に医師免許を持っており（大阪大学付属医学専門部を卒業し、のちに医学博士号も取った。大学での研究論文タイトルは、タニシの精虫を扱った「異型精子細胞における膜構造の電子顕微鏡的研究」だった）、ほとんどだれとでも、どんなテーマに関してでも、ちゃんと議論をたたかわせることができるほど頭がよかった。「会話上手は聞き上手」とはよくあるセリフだが、手塚はまさしくそのとおりだった。まるでスポンジのように相手のいうことをすべて吸収しながら、たえず質問を発する。頭の中には三つ四つのストーリーのネタがいつもあり、それらを発

展させるために、人から情報を得ることが必要なのだった。しかもただ情報を吸収するだけではなく、それを決して忘れない。驚くべき能力だった。たとえば私が何の気なくちらっとしゃべったことをちゃんと覚えていて、何年もたってから「あのときこんなことを言ったね」と再現してみせる。しかも一言隻句まちがいなしにだ。記憶力がいいのは耳だけではない。目も同様で、一度見たものをまるで写真のように記憶する能力を持っており、かつて見た光景をのちにマンガの中で再現することがよくあった。

他者に対する手塚のコミュニケーション能力はずばぬけていて、たとえ相手が5歳の幼児であれ、50歳であれ、建設現場で働くおじさんであれインテリであれ、まったく同じように話をすることができた。スタッフ（やおそらく家族）には不機嫌な顔をしたり、癇癪を爆発させたり、ということがしょっちゅうだったが、それ以外の人にはいつも笑顔でやさしく接し、マナーも申し分なかった。相手に対して見下したような態度でものをいうことは絶対になく、もし言葉だけではじゅうぶんでない場合は、絵を描いて言葉代わりにするのがつねだった。ファンにもやさしすぎるくらいやさしく、たえずファンに取り巻かれており、。公共の場所で講演をした後など、いつもサイン攻勢に

1990年、「ジャパン・タイムズ」から出版された英訳版「罪と罰」より。手塚治虫が描いた日本語の原作は1953年に発表されている。パラノイア的傾向を持ち苦悩する主人公ラスコルニコフ（訳注：マンガではこの名前になっている）が、殺人を犯して逃走しようとするシーン。

会っていた。スケジュールが押せ押せで時間がないのに、手塚はいつもていねいに、「ファンサービス」としてサインのほかにキャラクターの絵を描きそえたりする。仕事がうまくいかないと、個人的に不満をもらしたり文句を言ったり、ということもないではなかったが、結局は相手を許してしまう性格だった。カナダの映画祭に行った時のこと、手塚のスケジュール管理を一任されていた私が、飛行機の搭乗口の真ん前で手塚との話にすっかり夢中になって、気がついたら乗る予定の飛行機がすでに飛び立ってしまった、ということがあった。だが手塚は、私の失敗もまったく気に止めなかった。仏教徒でありヒューマニストである彼は、私の欠点をも許してくれていたのだ。

手塚の行動力はすでに伝説的になっている。彼のスケジュールを見れば、ほとんどひまなしに仕事をしていたことにおどろくだろう。医師でもある手塚は、もちろん自分の体調には気をつけることもできたはずだ。睡眠時間はたった4時間、それでも、はるかに若い人と競っても勝てるほどのエネルギーと根性にあふれていた。背景や細部を描くのはアシスタントに任せたが、同業者に比べればその度合いははるかに少なかったはずだ。テレビのスペシャル番組撮影でフロリダに出かけたとき、長い一日の取材で疲れているはずなのに、手塚はホテルにもどってからも、原稿とペンとインクをもって部屋に引っこんだのだ。翌朝早く、起き出してきたその顔は、さわやかな笑顔だった。おそらく一睡もしなかったにちがいない。原稿はみごとに仕上がっていた。きれいに鉛筆で下描きがされ、インクも入っていて、あとは日本に帰ってからアシスタントに最後の仕上げをさせて、印刷にまわせばいいだけだ。生涯に仕上げた仕事量は、マンガのページ数にして15万ページ、作品は500タイトル以上にのぼる。

仕事における手塚

これほどのエネルギーと熱意をもっていた手塚だが、おうおうにしてこなせる以上の量の仕事を受けすぎることがあった。その結果、編集者が最も恐れ、あるいは頭にくるマンガ家の一人だったことは疑いない。最後のぎりぎりの締め切りを破ることもあったし、マンガ家にはよくあることだが、編集者やスタッフがせかさないとなかなか締め切りが守れない。締め切りぎりぎりまでねばるのは、手塚の日常茶飯事だった。サンフランシスコを訪れたときのこと、あまりにも手塚が旅行で羽をのばしてしまったので、ついに一人の編集者が日本からとんできて、「早く原稿を仕上げてください」と催促にきた。なんといってもその編集者より年上の、有名マンガ家に催促するのだから、それ相応の礼儀というものが必要だ。だが締め切りは刻々迫り、その編集

者は目に見えていらいらしはじめた。まるで脳溢血でも起こしてぶっ倒れそうな顔つきだった。もうこれ以上は一刻も猶予はできないという最後のぎりぎりになって、編集者はやっと手塚をカンヅメにしてホテルの部屋に閉じこめ、どうにか雑誌を救うに間に合う最小限の原稿だけは描かせることに成功した。編集者はその原稿をかかえて急いで東京にもどったが、さぞかし捨てセリフを吐くと同時に、やれやれと胸をなでおろしたのではあるまいか。

手塚はやさしく親切ではあったけれど、反面、ひじょうに競争心の強い人でもあった。マンガ界には、手塚に匹敵するほどの頭脳の持ち主はあまりいなかったと思うが、マンガの流行が絶えず変わるので、流れに乗り遅れないためにはいつも同業者と競争しなくてはならなかった。一時「劇画」スタイルが特に大人の読者の間で人気を得、手塚のような丸みを帯びた描線のディズニー・スタイルの画風は流行遅れになってしまったことがある。すると手塚は懸命に、もっとリアルな絵を描こうと努力をしはじめた。また、１９８０年代に入り、たとえばフランスのマンガの影響を受けた大友克洋（「ＡＫＩＲＡ」そのほかを描いた著名マンガ家）のような若手がもてはやされ、批評家の寵児になったこともある。このとき手塚は、内心の激しい嫉妬を隠すべく必死に努力していた。いつでも、どのジャンルでもマンガ界のトップでいたいというのが、手塚の切なる願いだったからだ。才能に加えてこの激しい競争心があったからこそ、手塚がかくも長くマンガ界に君臨していられたのだというのは、おそらくあたっているだろう。

日本の50歳以下の世代のほとんどが手塚の死にショックを受けた、というのは不思議でもなんでもない。この世代の人々は手塚マンガやアニメを見ながら子供時代をすごし、大人になってからも手塚の新たな作品を見ている人が多い。20代の若者なら、小学生時代の運動会で、「鉄腕アトム」主題歌のにぎやかなマーチが流れる中、かけっこをした思い出があるだろう（歌詞を丸暗記している人も多い）。手塚はもはや生身の人間であるというよりは不滅の偶像と化している。手塚の病名が胃ガンであることは、公式には発表されなかった。当時の日本の医療の常識として、患者本人にガンだと悟られないようにするのが普通だったからだ。だが医師免許を持っている手塚自身には、病名がよくわかっていたにちがいない。それでもなお、知らないそぶりをしつづけ、逝った。亡くなったとき、連載中のマンガが数本あり、そのなかには楽聖ベートーヴェンの伝記物や、ゲーテの「ファウスト」の三度目のマンガ化である「ネオ・ファウスト」などが含まれていた。

海外での手塚

これほど日本では有名な手塚が、なぜ外国では知られていないのだろうか？　なるほど1960年代、米国では手塚のテレビアニメが広く放映されたが、その原作者の名前はほとんど知られていなかった。1995年末現在、「アドルフに告ぐ」シリーズの英語版がやっと米国で出版されたが、手塚自身が自分で描いた作品で、それ以前に英訳出版されたものといえば、たったひとつ、1953年の「罪と罰」（ドストエフスキーの小説のマンガ化）があるだけだ。しかもこれは、1990年に日本で英語の教本として出版されたものであり、英語に関する脚注付きだった。

なぜ手塚作品が英語圏で出版されないのか？　理由の第一は、その長さにある。欧米の出版社は、数千ページにもおよぶようなマンガの出版には二の足を踏む。第二の理由として、手塚マンガがそれ自体すでに一つの「サブカルチャー」化しているということがあげられる。どういうことかというと、長年の人気作家であったため、古くからのファンとだけ対話するような要素がマンガの中にあり、そのため新しいファンにはなじみにくい部分があるのだ。たとえば、初期の頃の人気作はいわゆる「スター・システム」にのっとっており、同じ人気キャラクターが、別の作品に別の役柄で出てきたりする。また、ひじょうにシリアスな箇所で、ギャグを入れたりするくせがあり、新しい読者にはこれが気にさわったりする。さらに、作品によっては、外国のシリアスマンガよりはるかに、いわゆる「マンガ的」絵柄で描かれているものもある、という点も、手塚が外国で受け入れられにくい理由のひとつだろう。

だが日本では、死後の人気と評価は高まる一方だ。1990年には国立近代美術館で、大規模な回顧展がひらかれた。マンガ家としては前代未聞のことだ。1994年には、手塚が子供時代をすごした宝塚市で「宝塚市立手塚治虫記念館」がオープンし、開館半年で40万人以上の来館者を集めた。作品の単行本の売れ行きもひじょうに好調で、豪華本を再版するととくによく売れるという。手塚の会社「手塚プロダクション」の話だと、1995年現在、過去七年間の単行本の売り上げはおよそ五千万部前後になるだろうという。

手塚が生涯かけて追求したのは、「人生や生命の意味は、いったい何なのか？」という疑問への答えだった。その手段としてマンガやアニメが選ばれたのは、まったく偶然に、彼がその方面の才能にめぐまれていたからだ、というにすぎない。だがその結果、手塚は戦後の日本に大きな遺産を残すことになった。それは、それまで軽視されていたマンガという分野への大きな貢献

でもあった。手塚マンガのおかげでマンガの読者は飛躍的に増え、マンガに大きな期待が寄せられるようになり、質的にもすぐれた作品が求められるようになった。手塚に刺激されてマンガ家になった者も多く、しかも手塚を追い抜こうとしてみんな努力した。となると、現在までつづくマンガ文化の隆盛のもとを築いたのは結果的に手塚治虫であり、ひいては日本を世界のマンガ文化の発信地にしたのも手塚治虫だといえる。手塚があともう少しでも長生きできたなら、どんな作品を描いていただろう・・・そういう空想にひたってしまう。最後の息を引き取るその瞬間まで、手塚治虫の脳裏にはすばらしいマンガ作品のストーリーがいくつも形を成していたにちがいない。だが、それらが実際に紙に描かれる日は、ついに来なかった。

「鉄腕アトム」

日本の生んだスーパーヒーロー

日本のポップ・カルチャーの偶像の一つは、ロボットの「鉄腕アトム」だ。１９５1年、手塚マンガの主人公として世に出て以来、こんにちまで日本のみならず世界のヒーローとしての地位を獲得している。

長い年月の間に多少の変化はあったものの、アトムの原型は変わらない。アトムはそもそも少年型ロボットで、息子を交通事故で失った科学者が息子そっくりにつくりあげたものだ。だがさまざまないきさつの末、ごく一般的な家庭（ただし全員ロボットだが）に住むことになり、普通の人間の少年と同じように学校に通っている。ほかの少年と違うのは、胸のなかに小型原子炉があり、脳はコンピュータで、目はサーチライト、手足はロケット、そして尻にマシンガンがあるという点だ。空中をとぶこともできるし、「10万馬力」の力で壁を一撃でうち砕くこともできる。60か国以上の言語もしゃべれる。だがいかにもおそろしいロボットなどではなく、その正反対だ。外見は抱きしめたくなるほどのかわいさだし、いつも人間を救ってくれる。人間を守って怪物や凶悪な犯罪者と戦ったりもする。

米国のヒーローと違う点は、米国のヒーローたちがいつも「正義」のために戦うのに対し、アトムが戦う目的は、戦後日本の目標である「平和」だということだ。特殊な力をもっているが、その力を駆使する際の動機は人間的なものだ。医師免許保持者

手塚治虫「鉄腕アトム」収録「スーパー旋風の巻」より。宇宙ステーションの破片落下の影響で台風が起こり、大規模災害の危険がある。よい対策が見つからずお茶の水博士が頭をかかえたとき、アトムがやってきた！

でもある手塚治虫は、マンガ家としてはずばぬけて科学的な関心が深かった。手塚自身の文によれば、そもそもアトムは「21世紀のピノッキオ」として構想されたものだという。ロボットとしてはほぼ完璧な出来なのだが、もっと人間的に、もっとなまの感情をもった存在になろうとして苦闘するロボット。人間と機械をつなぐ媒体の役割をはたそうとするロボットなのだ、と。

おそらくその当時の手塚は知るよしもなかっただろうが、アトムをつくりあげた手塚は、現代日本が世界のファンタジーに大きく貢献する基礎を築いたことになる。すなわち、人間と交流ができ、人間によって動かされることもできる、変身可能な巨大メカ・ロボットの原型をつくったことだ。こういうスタイルのメカ・ロボットが、いまや日本のみならず世界中の子供たちの人気者になっている。日本のマンガにおけるロボットのキャラクターは、アトム以前にもいた。しかもアトム自身は、のちの巨大メカ・ロボットとは異なり、人間によって操縦されることもないし、変身もしない。だが、アトムが子供たちの間で圧倒的な人気を博したことにより、「こわくない、友だちになってくれるロボット」が主流になり、ひいては子供向けのファンタジーの世界でロボットが活躍するようになったのだ。

現代の日本のファンタジーに登場するロボットは、大きく二種類にわけられる。第一は、自分の意思で動く自律型ロボット。人間の意思からは完全に独立した存在だ。第二は、リモコン操作など、人間に動かされるロボット。このタイプの場合、子供たちはあたかも自分が大好きなロボットをわが手で操縦しているかのような気分になれる。第二のタイプの原型といえるのは、たとえば１９５６年に横山光輝の創造した巨大なリモコンロボットマンガ、「鉄人28号」（米国では「ジャイガンター」のタイトルでアニメが放映された）だ。１９６９年には永井豪がマンガ「マジンガーZ」を生み出し、１９７９年には富野喜幸（現・由悠季）がリアルな超ヒット作アニメ「機動戦士ガンダム」を原作・総監督している。だが１９５４年、手塚はすでにこのタイプのロボットの人気が出ることを予想しているかのような作品を、「アトム」シリーズの一編として描いている。そのタイトルは「火星探検」。火星で、巨大ロボットの中にひそみ、それを操縦する人々の話だ。

さて「鉄腕アトム」が外国でもヒットしたのは、マンガではなくアニメの力だ。１９６３年、手塚は「アトム」を、日本初の白黒テレビアニメ化したが、これが大ヒットになったため、米国のNBCが目を付けた。NBCは、ベテランのアニメ・プロデューサー、フレッド・ラッドに、英語版「アトム」のアニメの「パイロット版」を二、三本試作してみてくれと頼んだ。試験的に米国で放送してみようではないか、という話だった。こうしてタイトルも「アストロ・ボーイ」となって米国のテレビで放送された「アトム」は大人気を得た。ラッドは継続的に放映することを決意し、結局全部で１０４本の「アストロ・ボーイ」を監督監修してテレビにのせることとなる。台本のリライト、英語版への吹き替え、米国の子供たちの心をつかむようにするためのプロデュースなど、すべてラッドが指揮しておこなった。キャラクターの名前を英語流に変えたのもラッドで、秀逸な命名をしている。たとえば、巨大な鼻の持ち主である「お茶の水博士」は、英語版では象を連想させる「パカダマス・J・エルフン博士」。もちろん名前を考えるくらいは、そうむずかしい仕事ではないが。

ラッドは１９９３年、私のインタビューに答えて、次のように語ってくれた。「いちばんむずかしかったのは、アクションシーンの暴力性をどうするか、という問題だったね。米国の子供にもわかるように、ちゃんと説明して理由づけないといけない。文化の違いが目立たないように、一般人にもわかる説明をする必要が出てくる。だから毎回、まず英語版台本をNBCのきびしい放送内容基準にパスさせてからでないと、アフレコのレコーディングスタジオに運べなかった」。

１９９３年は「鉄腕アトム」のアニメが日本で産声をあげてから30周年めだった。アトムは依然として、日本中の人気者だ。一つには、アトムの姿がいまだにあちこちに出ていることにもよるだろう。１９８０年代にはテレビで新たにカラーアニメシリ

ーズが放映されたし、アトムのキャラクターグッズがおもちゃ屋や文房具店によく並んでいる。証券会社や通信会社の全国版コマーシャルキャラクターにも起用されている。

米国では、アトムすなわちアストロ・ボーイは日本ほどの爆発的ブームはひき起こさなかった。それなのに、いまだに根強い人気を保っているのはおどろきだ。オシャレな街のギフトショップをのぞくと、子供向けのお面のたぐいとならんで、アストロ・ボーイのTシャツやおもちゃがならんでいる。MTVやラジオでは、人気ジャズ・ラップ・グループ「ディガブル・プラネッツ」が、アストロ・ボーイの出てくる歌詞のヒット曲を歌っている。また、これは著作権問題と微妙にからんでくるのだが、ある米国の会社が「アストロ・ボーイ」のコミック本（描き直されていた）を出したこともあるし、別の会社はビデオでオリジナルの「アストロ・ボーイ」のアニメシリーズを出した。このビデオは全米のレンタルビデオショップに並んでいる。

米国では、「アストロ・ボーイ」はある種の「キッチュ感覚」を持つものとして受け取られているようだ。ちょっと変わった、キャンピーなイメージがあるのだ。「アトムのようなキャラクターはロボット・ファンタジーの世界では珍しいからだろう」という意見があるかもしれないが、それだけの理由ではない。「アストロ・ボーイ」シリーズのアニメについて、プロデューサーだったフレッド・ラッドは語る。「『アストロ・ボーイ』がヒットしたのは、『ピノッキオ』や『ホーム・アローン』が人気を得たのと同じ理由だよ。力のある子供が悪い大人をやっつける、という要素があるからだ。しかも１９６０年代、あのテレビアニメはユニークだった。あんなのは放映されたことがなかった。手塚治虫というのはほんとうの幻視者だね。いずれロボットが人間の代役として大きな役割を果たすようになり、人間とロボットの関係が緊張したものになる、ということを手塚はちゃんと予見していたんだ。しかもユーモアがあってユーモアを理解できる人間だった。30年前、『アストロ・ボーイ』を見ていた10歳の子供がいまや40歳だ。そういう人にとってはなつかしくノスタルジーをかきたててくれるアニメだろうね。その人たちが今、自分の子供といっしょにビデオで『アストロ・ボーイ』を楽しんでいるわけだ。つまり親子の世代が『アストロ・ボーイ』を見て、それぞれ自分たちに必要なものを受け取っているということになるね」

「アドルフに告ぐ」

第二次世界大戦への新しい視点

以前私は、ロサンゼルスで、日本人とドイツ人の両親をもつ混血の若い日本人と知り合いになったことがある。神戸出身なので関西弁をしゃべる男だったが、話によると、彼の母親はドイツ在住のユダヤ人で、一度ドイツ人の将校と結婚したが、やがてナチスが権力をにぎったため、夫からもドイツからも逃れて、上海にやってきたというのだった。上海には当時、ひじょうに多数のユダヤ人がナチスを逃れて集まってきていた。そこでたまたま、日本の陸軍将校と出会い、結婚して日本に移った。そして生まれたのが、わが友人だというわけだった。

手塚治虫の名作「アドルフに告ぐ」（英語訳版タイトルは「アドルフ」）を読むといつでも、その友人のことが思い出される。そしてまた、第二次世界大戦のために、不可思議な運命の転変を味わわなくてはならなかった人が世界中におおぜいいたのだろうな、とも考える。

「アドルフに告ぐ」は、ニュース週刊誌「週刊文春」に、１９８３年から１９８５年にかけて連載され、手塚の最高傑作の一つと目されている作品だ。総ページ数１３００ページ近く、１９８６年には栄誉ある講談社漫画賞を受賞しており、ハードカバーの豪華本４巻になって出版されたときには、書店のマンガ本コーナーではなく文学書のコーナーに並べられた。手塚作品にしてはひじょうにリアルな筆致で描かれていて、あきらかに作者自身がひじょうに心に迫るものをもって描いた作品に間違いない。子供向けではなく大人向けのマンガである。さらに手塚作品にしては珍しく、10ページ程度ずつ連載されたために、作者はページを伝統的なレイアウトにせざるを得なかった。そのため、日本人以外の読者にも読みやすい。

「アドルフに告ぐ」の主人公は、アドルフという名前の三人の男だ。まずアドルフ・カウフマン。神戸のドイツ領事館の役人と、日本人の妻の間に生まれた。次にアドルフ・カミル。両親はユダヤ系で、ドイツからナチスを逃れて来日し、神戸でパン屋を経営している。そして第三のアドルフは、いうまでもなくアドルフ・ヒットラー。物語は数十年の時を隔て、地域的にはヨーロッパ、アジアにまたがり、キャラクターも数十人をこえる。史実とフィクションとがないまざって、ロシアの長編小説のように豊かで洗練された物語世界を織り上げていく。

物語は、新聞記者峠草平の目を通して語られる。峠はかつてマラソン・ランナーだったことがあり、その関係で１９３６年、ベルリン・オリンピック取材に派遣される。ある日、峠の弟から電話がかかってくる。この弟は、交換留学生としてドイツの大

「アドルフに告ぐ」より。若者アドルフ・カウフマンがヒットラーにほめたたえられているシーン。宣伝相ゲッベルス他、ナチスの大物がそれを眺めている。　Ⓒ1985　手塚プロダクション　／文藝春秋 刊

学に在学中だが、秘密裡に共産主義の地下活動に参加しているのだ。弟がいうには、「ヒットラーとナチスを転覆させるかもしれない重要な書類を手渡したい」とのことだ。峠が弟に会いに行くと、弟はすでに殺害され、書類は消え失せていた。峠は懸命に書類の行方を捜しはじめる。のちにわかるのだが、問題の書類はすでに弟が神戸にひそかに送ったあとだった。ところがゲシュタポも必死になって書類の行方を追っていた。

一方ここは神戸。アドルフ・カミルとアドルフ・カウフマンは親友同士の若者だ。カミルは頭がよくおしゃれで、流暢な神戸弁をしゃべり、年下のカウフマンを弟のようにかわいがる。カウフマンはカミルを尊敬している。だがカウフマンの父親は熱烈なナチス党員で、息子に、ユダヤ系のカミルなどとはつきあうなと命令する。そして息子を、ナチスのイデオロギーに洗脳させるために、ドイツにあるナチスの教育施設に送ろうとする。だがいよいよというとき、カミルとカウフマンは、峠の弟が送った書類の謎を知る。その書類には、アドルフ・ヒットラー自身がなんとユダヤ人の血をひいていたという証明が記されていたのだ。

ここから物語は発展し、プロットや副プロットがややこしく入り乱れ、謎の殺人、陰謀が多発し、キャラクターも書類も、運命の転変をたどっていく。全世界が戦争に巻き込まれ、すべての人の運命が変わっていく。アドルフ・カウフマンは成人し、洗脳されてついにSSおよびゲシュタポに入り、ヒットラーのお気に入りとなる。だが、神戸にいる親友カミルへの友情は依然として残っているうえ、自分が半分日本人であるという引け目もあり、内心では苦悩している。一方カミルの父親は、リトアニアにいるユダヤ人を救うために神戸からやってきたところをナチスに逮捕され、処刑される運命となる。その処刑担当を命じられたのはカウフマンだ。そのときカウフマンは、「日本に行って、例の書類の秘密を知っている者すべてを探し出して殺せ」という命令を受けていた。カミルに対する彼の友情は憎しみに変わる。

ヒットラーはついにベルリンで最期をむかえ、ドイツと日本は戦争に敗れる。だがカミルとカウフマンの物語はまだ終わらない。カミルはイスラエルに移住し、イスラエル軍の軍人となる。カウフマンはイスラエルに敵対するPLOと「黒い九月」のために働く。こうして結局、イスラエルの軍人カミルによって、カウフマンは殺される。

「アドルフに告ぐ」はフィクションだが、物語の構成そのものには有名無名の史実がふんだんにとりいれられている。日本人以外の読者にとっては、第二次世界大戦に対する新たで刺激的な視点を与えてくれるいい材料となるだろう。たとえば第二次世界大戦下の日本の反戦地下運動が出てくる。有名な「ゾルゲ事件」も紹介される。これは、ドイツのジャーナリストがソビエトのスパイ容疑で裁判にかけられ、死刑に処せられた事件だ。読者が理解しやすいように、年表もついている。この作品は、第二次世界大戦に関する日本人一般の視点を反映しているのみならず、手塚治虫個人の視点をも反映している。

手塚は、ありとあらゆる戦争に激しく反対を唱えた。第二次世界大戦中、10代の若者だった手塚は、強い国粋主義宣伝的教育を受けた。年齢が若かったため徴兵されはしなかったが、銃後を守る一員として、軍需工場で強制労働に従事させられた。だがいつもマンガばかり描いており、要するに軍国主義的環境やスパルタ的訓練にはまるで適応できない性格だった。しかも第二次世界大戦のありとあらゆる空襲の中でも最悪のものの一つに数えられる、大阪大空襲に遭遇している。米軍の爆撃機により、大阪全市が火に焼かれ、多くの市民が生命を落としたのだ。この体験が引き金となり、手塚は戦争というものを終生烈しく憎むようになった（それと、戦後の米軍による占領時代、酔っぱらった米兵になぐられた経験が一度あるが、これも手塚の戦争嫌いを助長した）。こうして手塚は、筋金入りの国際派となったのだ。亡くなる前に書いた文章に、次のような意味の一節がある。「私が大好きなテーマは、『正義』だ。そして、なぜ正義はゆきつくところ、たいてい国家のエゴイズムとなってしまうのか、と

いうことにもひじょうに興味がある。『アドルフに告ぐ』では、このテーマを好きなように料理することができた」。
ところで、日本史にあまり詳しくない外国人読者が読むと、「アドルフに告ぐ」の重要な設定の一つである「戦前の神戸にユダヤ系の少年と日独混血の少年が住んでいて、友だち同士だった」というのが、「そんなこと嘘っぽい」と思えるかもしれない。だがこの作品は極力、不自然な設定を避けて描かれている。手塚の育った環境からして、この設定はいかにも自然なのだ。手塚が少年時代をすごした宝塚市は、神戸と目と鼻の先だった。国際的な港町神戸には、昔から千差万別の国籍をもつ外国人がおおぜい住んでいた。そのうえ第二次世界大戦中、日本は枢軸国の一員ではあったけれど、ナチスドイツの標榜した反ユダヤ政策には与しなかった。それどころか、リトアニアや上海在住の日本人たちは、ナチスを逃れてきたユダヤ人たちを助けている。だから この時代、神戸にはユダヤ人もドイツ人も仲良く暮らしていた。少年時代の手塚はそういう人々を実際に知っていただろうし、話にきいたこともあっただろう。
手塚の第一の関心は、「面白いストーリーを創造する」ということにあった。だが、「アドルフに告ぐ」はどちらかといえば、まったくの創造ではなく、史実に基づいたリアルなマンガだ。その結果、この作品は、日本の出版界でいま流行中のひじょうにおかしな出版物に対する、大きな抗議ともなっている。おかしな出版物とは何か？　それは、ユダヤ人に関するまったくのでっちあげだらけのへんてこな本だ。日本には明確な反ユダヤ運動が起こったことなどなく、ユダヤ人が昔から住みついていた歴史もない。それにもかかわらず、こういう本がよく売れているのだ。内容的には、欧米の反ユダヤ的論文の焼き直しもあれば、「ユダヤ人は優等な人種だ。そして（欧米人ではなく）日本人こそが真のユダヤ人なのだ」とする事実無根のでたらめな主張もある。こういう書物がよく売れるということ自体、日本と他国との関係が昔から、しばしばねじれた複雑なものになりがちだ、ということを鏡のようによく示している。こういった「トンデモ本」を愛読する人々が、「アドルフに告ぐ」を読んでくれればいいと思うのだが。
手塚治虫の作品としては、きびしいリアリスティックな筆致で描かれた作品ではあるが、そこここにギャグがはさまれているし、人物はマンガ的スタイルで描かれたりしているしで、読者の中にはとまどう人もいるかもしれない。だが通読すれば、マンガ的スタイルで描かれていても、そこに展開しているのは国際的視野をもったドストエフスキーの小説的世界だということがおわかりいただけるだろう。
「アドルフに告ぐ」は１９９３年春、ＴＢＳラジオで三時間のラジオドラマとして放送された。また１９９５年末現在、手塚

治虫の作品中初めて、米国で翻訳出版されている。

「リボンの騎士」

少女マンガのルーツ

「リボンの騎士」を読んだ時、現在の少女マンガの要素がどこに由来するのかが、初めて呑みこめた。ことさらに大きく強調された瞳、性別のあいまいさがポイントになっているプロット、ロマンティックな外国の物語――少女マンガの特徴となっているこういう要素の源が、「リボンの騎士」だったとわかったのだ。だがさらに後になって、手塚の育った宝塚市を訪れ、大劇場で宝塚歌劇団の芝居を見た時、手塚が少女マンガのヒントをどこから得たのかという謎がようやく解けた。

「リボンの騎士」というタイトルは、文字通りには「リボンをつけた騎士」という意味だが、米国ではよく「プリンセス・ナイト（お姫様である騎士）」というタイトルになっている。これなら、日本語タイトルに暗示されている両性具有的ニュアンスが外国人にも理解できる。1953年から1956年まで少女雑誌「少女クラブ」に連載されたこの作品は、読者の圧倒的な人気を得た。人気の原因は、手塚治虫独自の「ストーリーマンガ」スタイルで描かれ、物語的骨格がしっかりしているうえに、映画的テクニックが縦横に駆使されているからだ。少年マンガの分野で手塚が人気を博したのと、まったく同じ理由である。この作品が、現代の少女マンガの原型であることは、もはや定説となっている。手塚治虫が先鞭をつけたために、男性マンガ家たちが少女マンガを描くようになった。その後、女性マンガ家の数が増えて、少女マンガの分野では男性作家にとって代わり、現在の巨大な少女マンガというジャンルができあがったのだ。

「リボンの騎士」の主人公は、サファイアという名前の少女。この世に生を受けるとき、神様のちょっとした手ちがいと、いたずらな天使チンクのせいで、王子を望むヨーロッパのとある王家に生まれてしまう。そのため男の子として育てられるが、王家を敵とする悪者たちは、サファイアが実は女の子であることを暴露しようと狙っている。そうすれば王位につくことができなくなってしまうからだ。王子サファイアはあまたの冒険を重ね、悪者と剣を交えて戦ったりするが、成長するうちに、女性である本当の自分を押さえきれなくなってくる。天使チンクは、サファイアを「完全な女性」にしてやり、男性パートナーとして非

の打ち所のない「フランツ・チャーミング」という名前（まさに「魅力的な王子」にふさわしい）の王子を捜し出して、サファイアと一緒にさせてやる、というハッピーエンドのお話だ。

ロマンス、冒険、きらびやかな中世ヨーロッパ、キリスト教、ギリシア神話などがふんだんにもりこまれた、華麗で甘い物語だ。当時の日本の少女の心をとらえたのも当然だろう。しかも、ある種のミュージカル・レビューを思い出させる雰囲気もある。いうまでもなく、宝塚歌劇のことだ。

手塚治虫が生まれたのは日本第二の大都市大阪だが、5歳から24歳という人格形成上だいじな時期をすごした場所は、大阪と神戸の中間にある宝塚市だった。森の多い二つの山脈にはさまれ、武庫川に貫かれているこの街の名物は、温泉、遊園地、そして何よりもまず、街と同じ「宝塚」の名を冠した歌劇団だ。第二次世界大戦前から、独特の近代的かつ無国籍的な雰囲気にあふれる街だった。

宝塚歌劇団創立は1914年。創立者小林一三は鉄道会社の社長で、演劇が大好きな人物だった。東京で初めて西欧のオペラを見た小林は、日本の伝統的演劇と、オペラとをミックスしたものを創ろうと決意した。その結果できあがったものは、欧米人が「日本の演劇」という言葉から想像するイメージをまさにくつがえすような、西欧と日本とが複雑に混合した魅力的な「演劇のシチュー」のごときものだった。

宝塚歌劇団の演目の中には、日本の伝統にのっとったものもあるにはある。だが大部分は西欧的で近代的だ。ブロードウェイ・ミュージカルを翻訳上演して成功をおさめたことも何度もある。たとえば「オクラホマ！」「ショーボート」などだ。宝塚のステージの特色は、なんといってもその豪華さだ。パリやブロードウェイ、さらには1930年代MGM映画のレビューを思い起こさせる。だが最大の特色というべきは、男性役者のみを使う日本伝統の歌舞伎や能とは異なり、舞台に立つのが女性のみだという点だろう。男性の役も、そのために選ばれ訓練された若い女性が演じる。だからといってきわどい要素などはまったくない。男性役、女性役、どちらにせよ演じ手はみな独身女性で、絵に描いたような清純な雰囲気を発散し、しかも、「清く正しく美しく」をモットーに、何年ものあいだほとんど軍隊のような厳しい教育を受けている。ファンもほとんどが女性だ。「男役」のスターたちには、熱烈な「おっかけ」の女性ファンがついている。欧米人は、こういう場合すぐに「同性愛」とか「ストレート」の枠にはめる癖がついているから、「そうすると宝塚というのは、同性愛的なファンタジーの世界なのか」と早とちりするだろうが、そうではない。宝塚は同性愛的なファンタジーの世界などではなく、単に現代日本の現実の世界であるにすぎない。

ただ、宝塚レビューはいまどきの少女マンガと同じく、女の目から見た男の世界を強調して描く傾向がある。外国もののストーリーの場合には、日本人の目から見た外国が強調される。そして、いまだに男性主導社会である日本で、女性が夢を満たす手段の一つとして、宝塚が存在するのだと言える。

手塚治虫の母が宝塚ファンだったため、幼い治虫少年は母に連れられて宝塚をよく見に行き、自分もファンになった。近所には宝塚のスターも住んでいた。戦後、ファン雑誌のためにマンガを描いたりもしている。演劇への関心が高まったのも宝塚のおかげだった。１９４６年暮れ、医学専門部学生だった手塚は大学の演劇サークルに参加した。１９４７年、この演劇サークルがドストエフスキーの「罪と罰」を上演した際の記念写真があるが、これを見ると、手塚は舞台セットの中でキャストと一緒に写

講談社版手塚治虫全集「リボンの騎士」(1977年発行）より。「なかよし」に連載されたものを底本としている。剣を操って戦う「リボンの騎士」サファイアに、天使チンクが矢を射かけると、サファイアはちょっとのあいだだけ弱くなり、全くの女性となってしまう。

エフスキーの小説のマンガ化）のシーンに出てくる背景とそっくりだ。後に手塚は演劇サークルを退会したが、演劇及び宝塚に対する熱い思いは、そのまま彼のストーリーテリングに反映した（神話や文学など非常に広範囲にわたって作品の材料を得ていることとも関連する）。そのほか、各場面の高度なデザイン性、のちの「スター・システム」などの手塚マンガの特徴は、すべて演劇や宝塚への関心に根ざしていると言える。ちなみにスター・システムというのは、要するに「マンガのキャラクターがあたかも役者のように、いろいろな作品にいろいろな役柄で顔を出すこと」を指す。1970年代、「リボンの騎士」は手塚の手で装いも新たに描き直されたが、その前書きで手塚は次のように記している。「何よりもぼくの少女ものの作品は宝塚へのノスタルジアをこめて作ったものが多い」。

真におさまっている。このセットの、まるで階段のような構造は、のちに1953年、手塚が描いたマンガ「罪と罰」（ドスト

1950年代、「リボンの騎士」は大ヒットし、同じようなスタイルの少女マンガがぞくぞくと生まれた。この作品を基にしたバレエも上演されたし、ラジオドラマ化もされ（1956年）、さらにテレビアニメシリーズにもなって成功をおさめた（1967年）。手塚は、これは彼がときおりやったことだが、この作品のあちこちを手直しし、もっと現代的な絵に描き直したりもしている。また、「手塚治虫のタカラヅカ」という定評ある本の著者中野晴行の文によると、「リボンの騎士」は、25年以上にわたって出版社四社から出版されたが、どの版もそれぞれ少しずつ異なっている。シナリオはそのままだったが、映画技法の影響を受けるにつれて、たとえば舞台の群衆シーンのような、宝塚の舞台に影響を受けたコマが少しずつ減っていった、という。

また、後年の名作少女マンガのほとんどすべてが、「リボンの騎士」のストーリーに影響を受けている。たとえば池田理代子の「ベルサイユのばら」。王妃マリー・アントワネットの近衛兵を勤める父親の娘に生まれ、男子として育てられた若い女性の物語だ。「ベルばら」と愛称されるこの作品は、日本では非常に有名で人気高い少女マンガの一つだ。性別のあいまいなキャラクター、美しい衣装、ロマンティックなヨーロッパなど、どれをとっても宝塚の舞台にぴったりなので、1974年には劇化されて宝塚で上演され、最大のヒット作となった。

「リボンの騎士」のほうは、まだ宝塚で上演されたことはない。だが1994年春、私が宝塚大劇場を訪れたとき、この劇場は手塚にささげる最大の賛辞として、二作品を上演していた。「ブラック・ジャック」および「火の鳥」だ。手塚がもし存命だったなら、どんなに大喜びしてくれたことだろうか。天にいる手塚の魂はきっと喜んでこれを見ていることだろう。大劇場のすぐ近くに、宝塚市は郷土の生んだ大マンガ家への誇りをこめて「宝塚市立手塚治虫記念館」を建立している。

「ブラック・ジャック」

医師が主人公のマンガ

「西洋医学」は、日本ではおうおうにして現代医学の代名詞だ。古くからある伝統的な日本や中国の医術と区別するためだ。19世紀半ば、日本が長い鎖国を解くと、西洋医学がどっとなだれこんできて、すぐさま古い医術を駆逐してしまった。特に日本人がひじょうに幻惑されたのは、西洋の解剖学と外科技術だ。この二つこそ、日本の医術より「科学的」な西洋医学が大進歩を成し遂げた分野だったからだ。西洋医学を学び医師免許を持つ手塚治虫が、医学をテーマにしたマンガをたくさん描いたのも当然だといえよう。医師が主人公になっているのも数本ある。そのうちの一つが、手塚作品のうちでも最もファンの多い作品「ブラック・ジャック」だ。主人公は、天才的な外科技術を持つ無免許の外科医である。

「少年チャンピオンコミックス」シリーズ中の「ブラック・ジャック」の口絵。

この作品は、少年マンガ週刊誌「少年チャンピオン」に、１９７３年1月から１９７８年9月まで連載された。総ページ数は4千ページ近い。手塚の連載作品のなかでは例外的だが、20ページないし24ページの読み切り短編が集まった形式になっている。

主人公「ブラック・ジャック」は、ミステリアスでメロドラマ的な人物だ。真っ黒なマント、リボン形の蝶ネクタイといった服装で、白髪と黒髪が半々に入り交じって乱れ、顔の皮膚はところどころ黒い。顔には大きな切り傷が走っている。この人物の過去はかなり神秘に包まれているが、第71話（「友よいずこ」）には、ブラック・ジャックが子供

の頃ひどい火傷を負った際、黒人との混血の友人が皮膚移植を申し出てくれたというエピソードが出てくるので、肌の色の謎が解ける。友人に感謝したブラック・ジャックは、大人になったら外科医になり、お金を儲けて、友人にせめてもの恩返しをしようと心に誓う。肌の色が異なる相手に対する差別に満ちた世の中にあって、黒白まじった肌と大きな傷跡とは、ブラック・ジャックの誇りのしるしなのだ。

この作品が「サンデー・コミックス」の単行本になったとき、手塚は前書きでこう記した。

「医者が主人公のマンガは、あんまり多くありません。しかし、人の命をあずかっている重大な仕事ですから、そのドラマはいくらでも作れるはずです。ブラック・ジャックとは、金属製（昔は革製だった）のコップのことですが、海賊の旗——あのがい骨をぶっちがえたマーク——の意味もあります。お金をふんだくり、荒っぽくメスで切りきざむというわけで、海賊に見立てたのです。いわゆる「ブラック・ジャック」というトランプのゲームとは、関係ありません」

ブラック・ジャックが住んでいる家は、日本のどこかの、風に吹きさらしになった小高い丘の上にある。無免許の医師という存在は、日本の医学界では賤民扱いだ。ブラック・ジャックは自分の仕事に対しては途方もない多額の礼金を取るが、名声が高いので、非常に難しい問題をかかえた患者たちが治療を受けにやってくる。ひややかな、ほとんど機械のような外貌の下に熱い心を隠しているブラック・ジャックは、患者の事情によっては礼金を大幅に値引きしたり、時と場合によってはまったく無料で仕事をしたりする。

「ブラック・ジャック」には、強いモラルと寓話的要素が含まれるエピソードが多い。たとえば第52話「えらばれたマスク」では、ブラック・ジャックの秘密がわずかだがあばかれる。彼の父親というのは長年行方不明だったが（ブラック・ジャックが子供の頃、妻子を捨てて若い女とともにマカオにかけおちした）、ある日、息子の前に姿を現す。もはや父子の間に愛情らしきものは無きに等しい。父親の現在の妻はハンセン氏病にかかっていて、そのため顔がむざんに崩れている。父は息子に向かい、妻の顔を形成手術して、「世界一美しい女」にしてやってくれと頼むのだ。ブラック・ジャックは、手術が成功したら多額の礼金を支払うことを約束させた後、メスを握って仕事にとりかかる。手術後の包帯を取った時、女の顔は、まさしく世界一美しい顔に変貌していた——それは、ブラック・ジャックの母、すなわち父親の元の妻の顔だったのだ。

「ブラック・ジャック」より。ブラック・ジャックが非常に難しい心臓手術に挑んでいるところ。

米国の子供向けコミックスの場合、「ブラック・ジャック」のように、手術シーンが克明にはっきりと描かれる、などということはまずありえない。飛び散る血、生命を落とす患者。画面いっぱいに大写しになる裸体や内臓。米国の有名な神経医学者で作家でもあるオリヴァー・サックス同様、手塚治虫もまた、好奇心が強いあまりに、珍しい病気や奇妙な病気を物語の中心に据えるのが好きだ。ブラック・ジャックは、たとえば子宮外妊娠、脳水腫を手術したり、シャム双生児の分離手術をおこなったりする。だが気性が激しい性格でもあるので、ヒステリーで心気症の患者が詐病を訴えてやってきたときには、その患者をいきなりぶんなぐって追い返す。悪者に襲撃されると、解剖メスを忍者の手裏剣もどきに投げつけて撃退する。

この作品は少年マンガ誌に連載されたものではあるが、女性ファンを多くつかんだ。理由のひとつは、「ピノコ」というマスコット的キャラクターにあるだろう。ピノコはコミック・リリーフとしての役割を持ち、日本の子供マンガに欠かせないかわいさをもっている。「ピノッキオ」に似た響きの名前だが、まさにピノッキオ同様、ブラック・ジャックによって作られた女の子だ。第10話で、巨大な卵巣嚢腫の女性患者を手術していたブラック・ジャックは、腫瘍の中に、双生児の片方である未完成胎児の古い形跡があるのを発見する。そこで嚢腫をとりだして、その胎児をちゃんと人の形にし、ピノコと命名するのだ。

ピノコはいつも3歳か4歳の女の子だが、ブラック・ジャックにとっては娘であり妻でもある存在だ。身の回りの世話をするほか、手術を手伝い、元気づけてくれる。ピノコは「R」音と「D」音をうまく発音できないので、ちょうど米国の有名なコミックス「バッグス・バニー」に出てくる「エルマー・ファッドおじさん」のようなしゃべりかたをする。そそっかしく、しょっちゅう仕事をまちがえては自分で怒っているが、ブラック・ジャックには献身的につくす。

聞くところによると、手塚治虫が自分で一番気に入っていたのは、この作品だそうだ。文句なしに代表作の一つだろう。かつての「マンガ的画風」と後年のよりリアルな画風とをつなぐ橋渡しでもある。また、同じキャラクターが役柄を変えてほかの作品にも登場するという「スター・システム」も使われている。コメディ、ギャグ、しみじみした情感、悲劇性、冒険など、さまざまな要素がいりまじっているこの物語は、もう一歩間違えれば「ごちゃまぜ」的印象になってしまう。だが危ういところでそうならずに救われたのは、手塚治虫には知性と、高い哲学性への飽くなき志向があったからだ。たとえ子供向けマンガであっても、手塚は安楽死問題における倫理的ジレンマを追求せずにはいられなかったのだ。

医師を主人公に据えた手塚マンガは、他にもある。たとえば年長の読者向けに、「ブラック・ジャック」よりはるかにシリアス路線の歴史マンガ「陽だまりの樹」（1981年）。この物語の主人公は、日本初の西洋医学者の一人でもあった、手塚自身の曾祖父だ。だが人気度においては、「ブラック・ジャック」に勝るものはない。手塚の死後オリジナル・ビデオアニメ化され、若い世代のファンをもつかんでいるし、かつてのファンもこの作品の魅力を再確認した。オーディオカセットにもなっている。出版元の秋田書店は、1993年、小型の豪華単行本13巻を出した。1995年半ば現在、すでに900万部以上を売り上げているという。

「火の鳥」

渾身のライフワーク

初めて「火の鳥」を読んだとき、私は日本の大学に在学中だった。大学の友だちが、読んでみろと言って貸してくれたのだが、

その様子から、何かすごい本らしいと感じた。当時、今と違って大人はマンガなどそれほど読まなかったが、大学生にとってはマンガは重要な表現手段であり、大きな文化だった。ちょうど1960年代、1970年代の米国におけるロックミュージックのようなものだ。マンガファンの間では、「火の鳥」は永遠のアイドルのごとき存在であり、今なおそうだ。

手塚は生涯にたくさんの作品を描いたが、「自分のライフワークである」とはっきりと名指しした作品は、「火の鳥」だけだ。執筆開始は1954年、そして35年後、1989年の死の床でも、なおもこの作品に取り組み、結局未完におわった大作だ。

「火の鳥」においては、ほかのどの作品にもまして、表現手段としての実験がおこなわれている。手塚は生命の意味をこの作品によって問うているのだ。創造力を発揮する余地が充分になくてはならなかった手塚の作品には、当然ながら充分なスペースと、時間的な長さとが必要だ。「火の鳥」は全体としてはひとつのストーリーではあるけれども、実際には12編の物語が集まってできている。一つ一つが独立の話ではあるが、ほかの話と密接に連関している。12編のタイトルは「黎明編」「未来編」「ヤマト編」「宇宙編」「鳳凰編」「復活編」「羽衣編」「望郷編」「乱世編」「生命編」「異形編」「太陽編」だ。物語の主人公は、男、女、異生命、ロボットなどさまざまであり、舞台も地球や他の世界であったりで、時間も過去にさかのぼったり未来に移ったりする。物語全体としては、過去から未来へとジャンプし、逆に未来から過去へと移ったあと、じわじわと現代に収束し始める。キャラクターは異なった時代の異なった人物に生まれ変わったりする。だが当人たちはそのことを知らない。ある人物の前世や来世がだれであるのかを知っているのは、読者だけだ。

ありとあらゆる時代、ありとあらゆるキャラクターを結びつけるたった一つの絆は、「不死」を求める人類の愚かしい欲求だけだ。これを象徴するのが、半神話的な「火の鳥」の追求だ。火の鳥を捕らえ、その血液を飲めば不死の身になれるという信仰がある。だが、火の鳥はめったに姿をあらわすことがない。超自然的な力ある存在であり、永遠の生命をもつ観察者である火の鳥は、宇宙で人間と生命とを守る役割も果たす。この長編大河ドラマの中で、第一に重要な統一性あるキャラクターは、火の鳥だ。

「火の鳥」は総ページ数3千ページを超え、さまざまな版で出版されている。最も一般的な版は、ペーパーバックの豪華版単行本全10巻だ。もう何年も前から、この作品はそれこそキャラクターが生まれ変わるのと同じくらいさまざまの版で、いろいろな出版社から出ている。一時手塚は、この作品執筆を中断したこともあった。連載期間中、掲載誌を何度か変えたこともある。そのたびに、新たな掲載誌のスタイルや読者層に影響されて、作品自体のスタイルも変化している。だがそれでも、手塚はあく

までもこの作品に取り組みつづけた。人気を得た時期もあったし、そうでない時期もあったが、「火の鳥」こそは手塚が最も知性を発揮し、心血をそそいだ野心作だった。

この作品はそもそも、1954年、少年月刊誌「漫画少年」の連載マンガとして出発した。だがほんとうに手塚がこの作品に没頭しだしたのは、1967年になってからだ。1956年および1957年には、少女月刊誌「少女クラブ」に、これの別バージョンを連載している。1967年になってからだ。だがこのバージョンは、後の「火の鳥」の展開とはまったく趣を異にしている。「少女クラブ」版の舞台は古代エジプト、ギリシア、ローマで、内容的にも恋愛物語だ。後に1980年、手塚はこの「少女クラブ」版「火の鳥」を「やたらと甘い作品だ」とみずから記し、「当時、古代ギリシアやエジプトを舞台にしたハリウッド製歴史スペクタクル映画をよく見たのでその影響があったのと、『リボンの騎士』を終えたばかりだったのと、その二つが原因だ」という意味のことを書いている。

「火の鳥」の最良の部分は、1967年から1972年までに描かれ、いまや伝説となっているマンガ誌「COM」に連載された部分だ。「COM」は手塚自身の会社「虫プロ商事」から発行されていたが、いまは廃刊となっている。もともと、手塚を初めとするマンガ家たちに、商業マンガではない野心的な冒険作を描く場所を与えよう、という目的で発刊された雑誌だ。だから手塚にとってはまさに自由に描きたいものを描ける場所だった。しかも当時手塚は、子供マンガから脱却して、大人向けの、もっと知的なマンガに意欲を見せていた。「COM」に連載された「火の鳥」のエピソードは、「黎明編」「未来編」「ヤマト編」「宇宙編」「鳳凰編」「復活編」である。1976年から1980年にかけて、「羽衣編」「望郷編」「乱世編」「生命編」「異形編」を少年マンガ月刊誌「マンガ少年」に連載している。そして1986年から1988年まで、青年向けの月刊誌（マンガ誌ではない）「野性時代」に、「太陽編」が連載された。

復活編

各編のうちで、私が個人的に最も好きな二作を読むと、手塚が「ストーリーマンガ」をつくるうえで何をめざしていたかが、それとなくわかってくる。その一つが「復活編」だ。1970年から1972年にかけて描かれ、設定ははるか遠い未来。主人公はレオナという名前の若者。ある日、エア・カーから落ちて地面に激突し、いったん生命を落とすが、進んだ医学技術のおか

手塚治虫「火の鳥」収録「復活編」より。若者レオナは医師に向かい、自分をロボットに改造してくださいと頼む。

Ⓒ手塚プロダクション

げで壊れた身体の部分は人工的に補綴され、脳は部分的に人工脳に変えられて、よみがえる。だが意識を取り戻した時、何か変だと気づく。目に映る事物にはおかしなところなど何もないのだが、ただまわりの人々が、まるで機械のようなのだ。レオナは孤独感に苦しめられる。やがて、一見普通の人間らしく見える美少女と知り合い、熱烈に彼女を恋するようになるが、後になって、実は彼女は人間ではないのだと知らされる。アンドロイドでさえなく、金属でできた全くのロボットなのだ、と。少女の名前はチヒロという。レオナは、それならば自分もロボットになりたい、と烈しく願う。

物語は過去にさかのぼったり、未来に移ったりする。場所も地球からほかの惑星に行き、また地球に戻る。レオナはついに自分の望みを果たし、精神、すなわち自分の魂をチヒロの魂と合体させることに成功する。こうして二人が合体した新ロボット、その名も「ロビタ」が誕生する。レオナの以前の記憶はすこしずつ薄れていく。だがロビタはロボットとしては一風変わっていて人間味があるために非常な人気者になり、何百万体も大量生産されるようになる。やがてロビタたちのなかのある者が、子供を殺したという無実の罪に問われ、罰として溶解される運命になった時、すべてのロビタが自殺を図る。そして彼らはこういうのだ。「ワタシタチハ全部ガヒトリデヒトリハスベテデス。モシワタシタチノヒトリガ死刑ニナレバ、ロビタハヒトリノコラズ死ヌデショー」。こうしてロビタたちは自滅するが、月のコロニーにいるたった一体だけが生き残る。そのロビタの脳裏には、かつて人間だった頃の記憶がまだかすかに残っている。ロビタはそのことを明らかにしたうえで、主人を殺してしまう。数百年の時がたち、「猿田」という名前の複雑なキャラクター（数回生まれ変わっている）が月を訪れ、うつぶせに倒れているロビタを発見する。ロビタは自ら電力を切って人間のように自殺を図っていたのだ。人間社会から疎外された存在であるロビタと猿田は、深い絆でむすばれ、宇宙にむかって旅立つ・・・。

「復活編」は、まだマンガ的作風で描かれ、ギャグもふんだんに盛り込まれているが、ストーリーそのものにはぐいぐいと人をひきずりこんでいく力がある。画風的にも、コマ割りをくずしたり、非常に芸術的にページをレイアウトしたりして、大胆な実験がおこなわれている。

鳳凰編

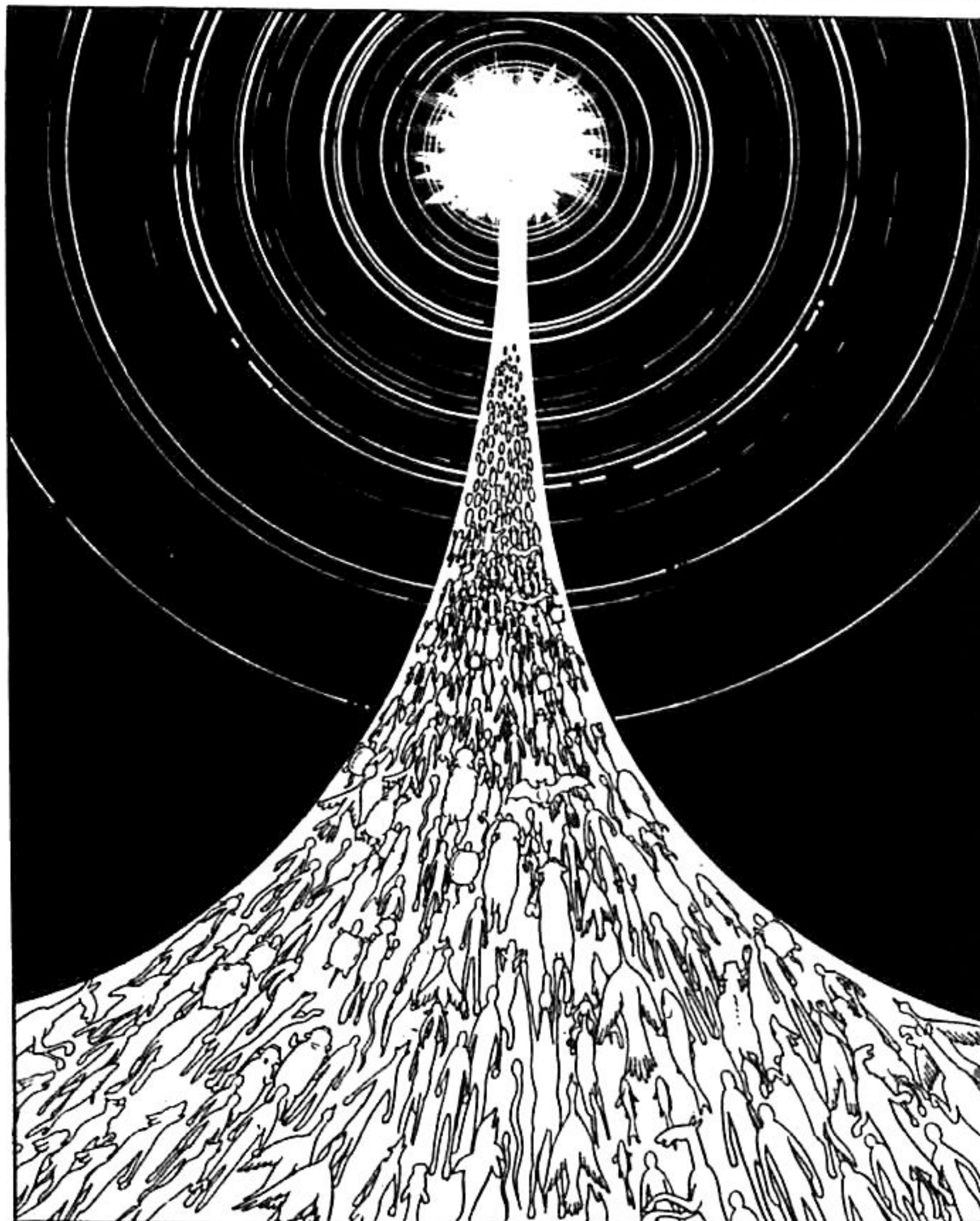
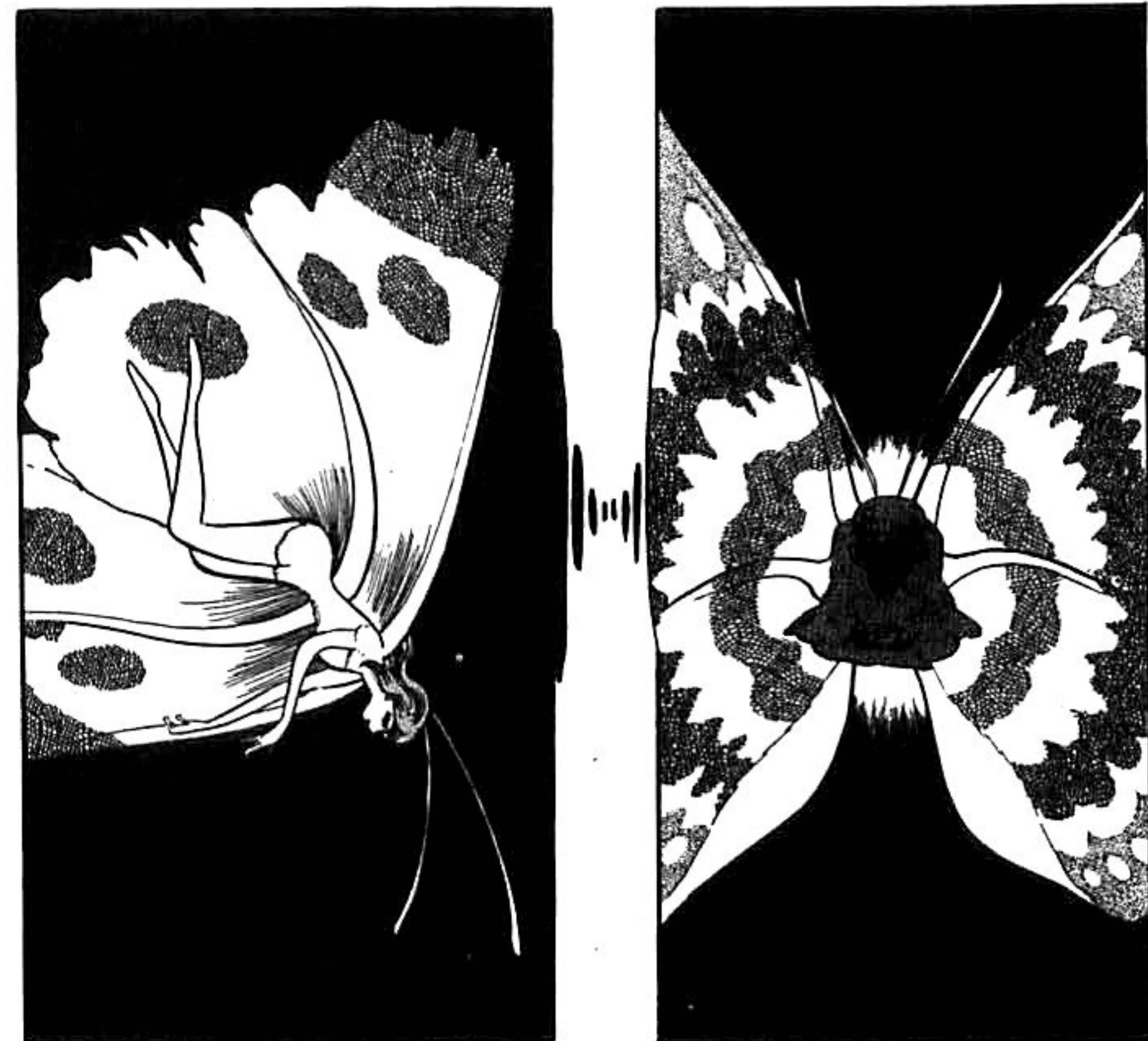
「鳳凰編」は、１９６９年から１９７０年まで連載された。このタイトルは「火の鳥」の古い呼び名でもあり、英語タイト

ルを付けるとすればサンスクリット語の「カルマ」（業）が妥当だろう。内容の点からもテーマからも、「火の鳥」全体を最もよく代表しているのは、この作品だろうと思われる。

時代設定は8世紀。日本が国家の統一を成し遂げた時代だ。主人公は二人で、一人の名前は「我王」（「復活編」の猿田の生まれ変わり）、もう一人は「茜丸」という。我王は子供の頃、片目片脚を失ったうえ、成長してからは鼻がひどく変形してしまった。村人のいじめに遭った結果、我王は暴力的で残酷な性格となり、大量殺人者となる。だが、つぶされそうになったテントウムシを助けてやるなど、温かな性格の片鱗を示すこともあり、立ち直る可能性も持っている。一方の茜丸は、我王とは正反対の性格だ。健やかでハンサムで、才能あふれる木彫り師でもある。だがある日、茜丸と出くわした我王は、茜丸の右腕を刺し、自分と同じような不幸な身の上にしてしまう。

二人の運命はその後さまざまな転変をたどるが、不思議にもたえず何かの縁でむすばれている。我王は相変わらず人殺しを続けたあげく、ある僧にめぐりあい、仏の道に入るようにと勧められる。我王は自分が、片腕がなくとも、木彫りの才能を持っていることに目覚める。茜丸も偶然、ある僧侶に出会い、「元気を出して、左腕で木彫りの仕事を続けなさい」と励まされる。だが茜丸は、純粋に芸術の道を追求しようとはしなかった。当時は、芸術が政治と深くかかわった時代でもあり、茜丸は芸道を道具にして身の栄達と出世をはかるうちに、純粋な芸のこころをしだいに失っていく。

プロットが複雑に展開し、キャラクターの運命もややこしく変わり、やがて奈良で東大寺建設がはじまる。我王と茜丸は、木彫り師として、東大寺の屋根を飾る鬼瓦作りの競争を行う。我王の彫った鬼瓦のほうが、力強さといい技術といい、はるかに優れていた。だが茜丸は、相手が昔自分を襲った殺人者であると悟り、衆人環視の中、我王の昔の悪行を暴露する。我王は勝利を失ったのみならず、罰として、残るたった一本の腕までも切り落とされ、荒野に追放される。だが茜丸にとっても、万事めでたしめでたしとはいかなかった。茜丸は自分の卑劣さを思い知り、後に東大寺の一部を焼いた火事のために焼死する。我王の方が、芸術家として高い境地にいたのはだれの目にも明らかだ。我王は苦しみと懺悔の末に、さらに人間として高い境地に至る。

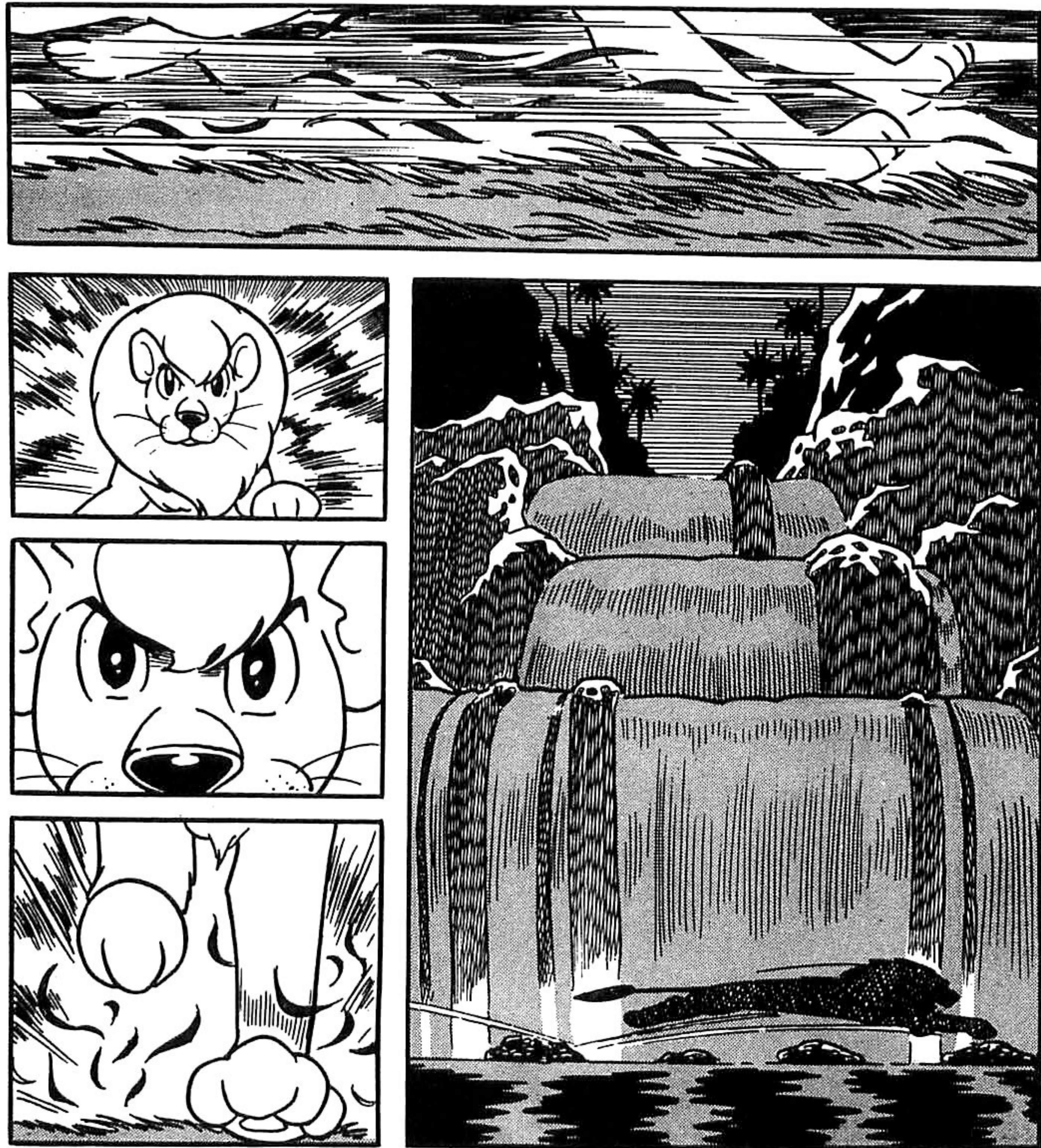
「火の鳥」の他のエピソードもそうだが、この「鳳凰編」も、誕生、死、生きるための苦悶といったものにいろどられている。そして最終的には、仏教の教義の最大のポイントである「業（カルマ）」および「輪廻転生」といった問題にいきつく。それと同時に、この物語は8世紀日本の歴史物語でもある。仏教が宗教であると同時に、日本統一のための絶好の道具だった時代だ。歴史上の人物、たとえば吉備真備や橘諸兄などの政治的対立や陰謀などが細かく描かれている。

手塚治虫「火の鳥」収録「鳳凰編」より。生きたままミイラとなって自ら生命を絶つ老師の姿に、我王は、すべての生きとし生けるもののなかには仏が宿っているのだと悟る。

１９７０年代後半、私は友人といっしょに、「復活編」「鳳凰編」もふくめて「火の鳥」数編を、英語に翻訳したことがある。だが売れ行きがどうかという懸念や、英語国民の好みなどの障碍があったため、ついにいまだに英語圏では出版されていない。「鳳凰編」の一部は、私の前作「マンガ！マンガ！　日本漫画の世界」に載せてあるし、ほかの人の英訳が「漫画人」にも掲載されている。

米国のコミックス文化もすこしずつではあるが変わりはじめ、日本のマンガに似たものになってきつつある。米国のコミックスファンの好みも変わる日がくると思うので、そうすれば「火の鳥」英語訳版もきっと出版されるだろう。だがこの巨大な作品は未完なので、手塚がどのような結末を意図していたかは、われわれには決してわからないのだ。私自身は何年も前、おそらく手塚は、この作品を過去と未来との両方から、現代にむけて収斂させていき、そして結末を作るつもりだろうと予想していた。そして、たとえ本当にそうであったとしても、きっと手塚自身は、ひそかに結末を描き、どこかにそっと隠して、自分の死後に出版させるつもりかもしれない、という気もしていた。しかし、残念なことに１９８９年、手塚がこの世を去ったとき、私の想像がついにまったくのロマンティックな空想にすぎなかった、とわかったのだ。手塚が用意した結末は、どこにも見つからなかったのである。だが、生命、業、生まれ変わり、といった重いテーマを謳うこの大河マンガ「火の鳥」は、やはり未完のまま終わるのが最もふさわしいのかもしれない。

「ジャングル大帝」

二頭のライオンの物語

もし１９９４年夏、手塚治虫がまだ存命だったとしたら、きっと苦笑しながら面白がったのではあるまいか。ウォルト・ディズニー・カンパニー製作の最新アニメ映画「ライオン・キング」は批評家にも映画ファンにも好評で、全米のヒットとなった。ところがこのころ、日本製アニメやマンガファンの米国人のあいだで、ある噂がぱっと広まったのだ。インターネットにもその噂が書き込まれた。「ディズニー・プロのアニメーターたちは『ライオン・キング』製作のさい、手塚治虫のテレビアニメおよ

手塚治虫「ジャングル大帝」より。　ⓒ手塚プロダクション

びその原作となったマンガを参考にし、あまつさえ盗用した疑いがある。それは、米国では１９６０年代に『キンバ・ザ・ホワイト・ライオン』のタイトルで放映された作品だ」という噂だった。

たしかに、両者は非常によく似ている。「ライオン・キング」も「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」もともに、アフリカを舞台に、若いライオンが成長していく物語だ。「ライオン・キング」の主人公の名前はシンバ、「ホワイト・ライオン」の主人公の名前はキンバ（ただし英語訳版のみ）で、これまた似ている。しかもともに、父親を殺されたあと、ライオンの世界の王位につくのだ。また、主人公を助けてメッセンジャーの役割を果たすのが、ヒステリックな道化役の鳥（「ライオン・キング」ではサイチョウ、「ホワイト・ライオン」ではオウム）であるのも同じだ。その他、主人公を助ける役として、年老いた賢いヒヒが出てくるが、これまた同じである。そして、主人公に敵対する悪役ライオンの左目には傷跡があること、その悪役を助けるのが道化役のハイエナの一群であること。さらに、突出した岩山にライオンの群が立っているシーンが非常に似通っていること。そしてとどめとして、最も「剽窃」の疑いをもたれたのは、若いライオンが空を見上げ、そこに両親の姿を見る、

というシーン（かたや雲、かたや星座、という違いはあるにせよ）が、「ライオン・キング」にも「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」にも挿入されていた、という事実だった。

「サンフランシスコ・クロニクル」紙の記者チャールズ・バーレスはこの噂をとりあげ、１９９４年7月11日付けで『『ライオン・キング』への遠吠え」と題する記事を書いた。この記事が火をつけた形になり、噂は一気に全米のマスメディアにとりあげられ、大新聞や全米ネットワークのテレビニュースにもなった。ディズニー・カンパニーは7月14日付けの「サンフランシスコ・クロニクル」紙に回答を寄せたが、それによると「ライオン・キング」はまったくのオリジナルで、製作スタッフの誰一人として、「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」のことは頭になかったし、手塚治虫なる人の存在すら知らなかった、とのことだった。

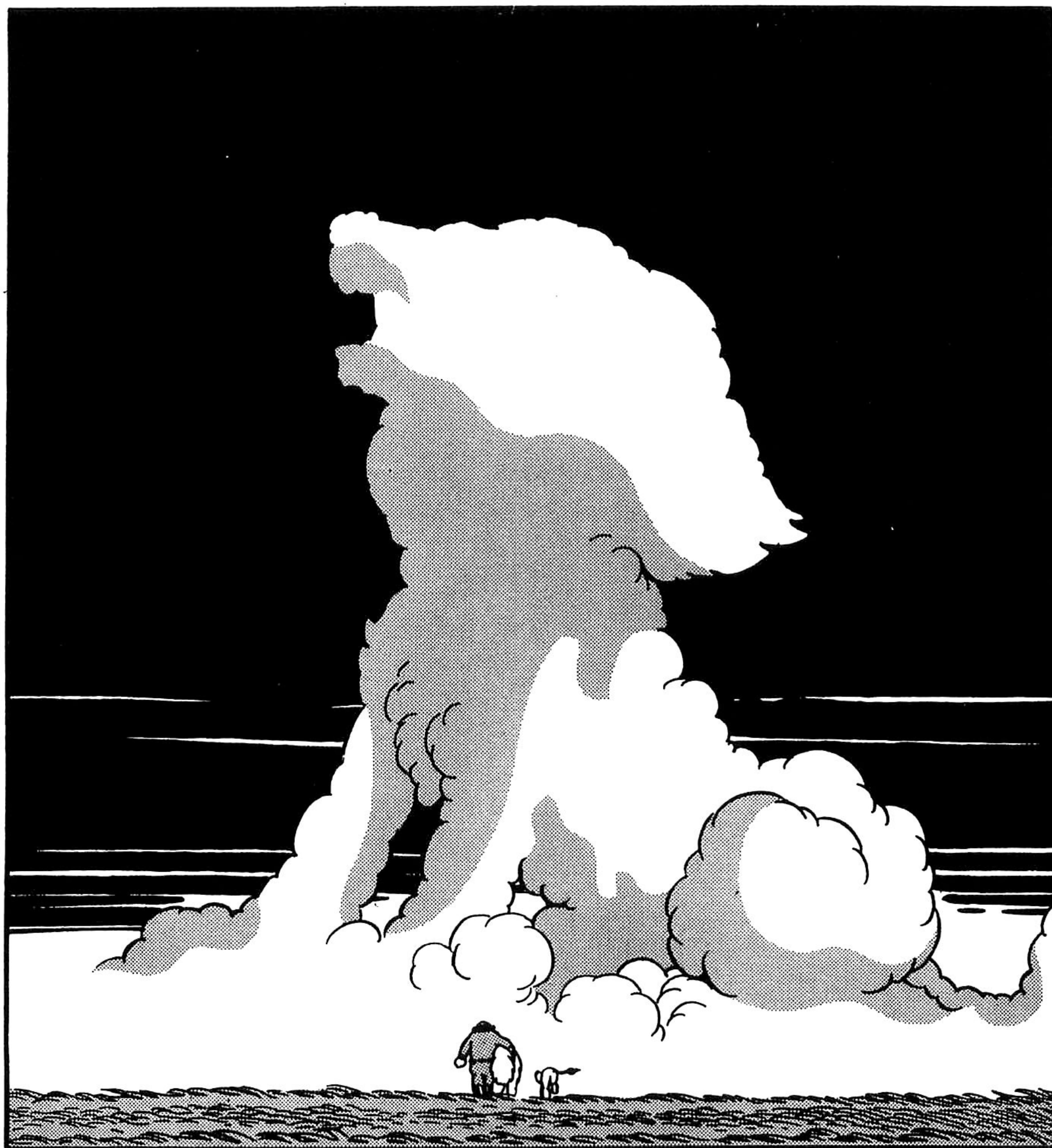
日本におけるこのニュースの扱われ方は、当然ながら、米国よりも大きかった。すでに日本人の怒りと傷ついたプライドが炎のように燃えさかっていたところへもってきて、ディズニー・カンパニーの回答は、まるで油を注いだようなものだった。クオリティ・ペーパーと目される「朝日新聞」8月27日付の社説は、すでに天国にいる故ディズニーへの手紙という形で、どちらが正しいのかの判断を求めている。マンガ家、里中満智子が先頭に立って、マンガファン数百人と有名マンガ家たちがサインした陳情書ができあがり、（天国ではなく）現世の会社であるディズニー・カンパニーに送られたりもした。ディズニー・カンパニーはそもそも、みずからの著作権を守る点においては法律的にひじょうにきびしい態度をとる会社だ。だからこそ、米国でも日本でもこの問題が人々の怒りをよんだのだ。米国の会社の著作権を侵害したとして、日本の会社が訴えられることはよくある。その米国の会社であるディズニー・カンパニーが、「日本のウォルト・ディズニー」といわれる手塚治虫の作品を盗用したとなると、全くもって皮肉な事件だと言わざるをえない。

7月14日付の全米紙「ＵＳＡトゥデイ」で、「ディズニー・カンパニーの回答はばかげている」とした私の発言が取り上げられた。私がこう発言した理由は、何もアニメそのものが酷似しているから、というだけではない。アニメの製作過程という点からいってもばかげた回答だと考えたのだ。一本のアニメ製作にかかわるスタッフは数百人もいる。ディズニー・カンパニーのアニメーターの中には、米国で放映された手塚アニメを子供時代に見た者がおおぜいいるはずなのだ。これは何も私だけの意見ではない。アニメ史研究家、フレッド・パッテンも「シンバ対キンバ。『キンバ・ザ・ホワイト・ライオン』と『ライオン・キング』との相似」と題する１９９５年の論文の中で私と同様の見解を表明している。その論文にも記されている事実だが、「キン

バ・ザ・ホワイト・ライオン」アニメシリーズは１９６６年、米国のNBC放送で全米に放映開始され、１９７０年代末まで放映されていた。アニメというものの性質上、製作の際、やむをえずスタッフが既成の絵や写真に頼って描くということは、どうしても避けがたい。特に動物の動作を描かなくてはならない場合はなおさらだ。参考資料をまるで持たずにすべて頭のなかで想像して描くのは、ひじょうにむずかしい。そのうえ、ライオンを主人公にしたアニメというのは、ごくまれだった。手塚の「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」は、その数少ない一本だったのだ。

手塚治虫の名前は、米国人一般には知られていなかったが、アニメ界では事情が異なる。１９８０年代末期および１９９０年代初期、手塚の短編実験アニメ「おんぼろフィルム」「ジャンピング」の二本は全米各地のアニメーション・フェスティバルで上映されている。手塚はまた、米国のアニメやコミックスの賞をいくつも受賞したことがある。しかも日本でディズニーアニメ関連の産業が大人気を博しているので（キャラクターグッズ、ディズニーランドなど）、ディズニー・カンパニーの関係者はひんぱんに来日しているから、そのときに、手塚治虫の名前やライオンのキャラクターを必ずや見聞きしないはずはない。現に、鉄道を持つ大企業西武は野球チームの経営にも携わっているが（西武ライオンズ）、この球団のシンボルマークは手塚の描いたライオンのキャラクターだ。野球帽そのほか、全国いたるところの宣伝広告に手塚ライオンが使われている。

手塚は生前、よく米国を訪れている。１９８０年代の旅行には、私も何回か同行した。フロリダのディズニー・ワールド、カリフォルニア州バーバンクにあるディズニー・アニメーション・スタジオ、そしてディズニー・アニメの指導者ウォード・キンボールの家などを訪問した思い出がある。１９６４年、ニューヨーク・ワールド・フェアにでかけた手塚は、実際にディズニー本人に会ったこともある。ディズニーは手塚のあこがれの人だった。手塚はその時の思い出を後年も繰り返し語ってくれたものだ。その話によると、ディズニーを見つけるとすぐに、まるでファンがあこがれの大スターを見つけたときのように喜び勇んで駆けより、自己紹介したという。後年の手塚のセリフによれば「永遠にあのうれしさは忘れられない」。なぜならディズニーは「手塚治虫の名前とアストロ・ボーイは、よく知っている」と言い、しかも「いずれ、アストロ・ボーイのようなアニメを作ってみたいと思う」との言葉をくれたというのだ。

いまは亡きウォルト・ディズニーがもし生きていたら、１９９４年の「シンバ対キンバ騒動」に対してどんなふうに対処しただろう、とは、だれしも考えることだ。ディズニー本人なら、人間の感情の絡むこうした微妙な問題に対しては、ディズニー・カンパニーよりはるかに敏感だっただろう。この問題がもちあがったとき、米国のファンの意見は真っ二つに分かれた。かたや

「ジャングル大帝」より。空の雲にライオンの姿がうかびあがるシーン。　©手塚プロダクション

ディズニー・カンパニーの肩をもち、両者にはなんら類似点はないとする者。かたや日本アニメの大ファンで、「酷似しすぎている」と強調し、手塚プロがディズニー・カンパニーを告訴するべきだ、とする者。反駁につぐ反駁の応酬で論争が燃えさかる中、みんながとんと忘れていたこと、それは、「アニメ作家たちが自作の中で、敬愛する他の作家の作品を参考にしたりわざと似かよった箇所をつくったりなどして、尊敬の意をあらわすということが、アニメ業界では、ごく普通におこなわれている」という事実だった。かりに、「ライオン・キング」製作に携わったディズニー・カンパニーのアニメーターたちが何から何まで手塚の「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」を参考にし、その結果、コンセプト、キャラクターデザイン、一部のシーンまで、偶然の一致とは思えないほどよく似てしまった、としよう。それでもなお、手塚作品とディズニー作品のあいだには、根本的な相違点があることを認めないわけにはいかない。ことにストーリーラインがそうだ。

「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」は、1965年の日本製アニメ「ジャングル大帝」の英語版リメークである。「ジャングル大帝」の原作は530ページの同名マンガで、手塚が1950年から1954年にかけて、少年マンガ月刊誌「漫画少年」に連載したものだ。「ライオン・キング」には人間がまったく出てこないのに対し、「ジャングル大帝」のストーリーには人間がかかわってくる。動物の王国を人間の魔手から守るために戦うライオン一族三世代の物語だからだ。主人公レオ（「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」では、キンバという名前に変えられた）は人間の手で育てられ、そのためズボンをはいている。人間の言葉を理解することもできるし、成長してからは人間と戦うために、動物の王国を組織化し、文明化しようと努力する。感動的なラストシーンでは、レオは親しい人間を救うために、みずから生命を捨てるのだ。手塚が1977年出版の「ジャングル大帝」単行本の後書きにも書いているように、この作品の版は全部で8つあり、それぞれかなり相違点がある。ちがいが出てきた理由は、ターゲットとする読者の年齢層が異なるためと、時代のちがいのためだ。時代が異なれば、読者が求める要素も異なるので、作品の改変も行われる。さらにアニメ化される段階で変わり、英語版ではまた改変が加えられた。

「ジャングル大帝」は、マンガもアニメも、日本で最もヒットした作品の一つだ。だが両方とも、手塚作品のもつ弱点を露呈している。ファンにサービスし、しかも作者自身の知的探求心をも満たそうと欲張るあまりに時折、何もかもごちゃまぜといった印象の作品になってしまうすれすれのところをいっている。マンガ版を読むと、ギャグあり、コメディ的要素あり、悲劇的要素あり、古代の地質学上のプレートに関する話あり、「超大陸」の話あり、エキゾティックな医学の話あり、とそれこそ何でもありだ。他の弱点としては、若き日の手塚が米国アニメ映画の大ファンだったため、動物キャラクターがディズニー・アニメの

キャラクターに似てしまっている、という点だ。さらにもう一つの弱点として、「ジャングル大帝」に出てくるアフリカ原住民の描かれ方は、どう見てもターザン映画に出てくる原住民や、戦前のアメ・コミに出てくる黒人像にあまりにも似かよっている、という点があげられる。現代米国コミック界では、たちまち差別的表現という烙印を押される可能性のあるものだ。「キンバ・ザ・ホワイト・ライオン」はきわめて魅力的なアニメではあるが、なんといっても1960年代当時のテクノロジーで長く放映された作品であり、古さは否めない。ディズニーの「ライオン・キング」のほうが、テクノロジーの点でははるかに優っているし、ストーリーラインの洗練度も高い。

いずれにせよ、「シンバ対キンバ論争」は、論争の決着に関する文化の違いを浮き彫りにした事件だった。日本では、法律に訴える解決法は好まれず、あくまでも最後の手段としてしか使われない。現在なお手塚プロダクションの中心である手塚治虫の遺族は、ディズニーを相手取って訴えたり、対決したりという方法を好まなかった。なんといっても、手塚自身が大のディズニー・ファンだった、という事情がある。しかも、手塚側には、ちょうどタイミングの悪い内情があったことも関係したかもしれない。というのはたまたまこの頃、日本国内で「ジャングル大帝」の海外版所有権を巡って法廷で裁判が起こっている真っ最中だったのだ（これはアニメの所有権のみに関する紛争であり、原作マンガの権利は関係ない）。それに手塚プロは、マンガの「ジャングル大帝」にアフリカ原住民が人種差別的な描写をされている、という批判をすでに受けている。遺族側には、それに対する配慮もあった。

一方ディズニー・カンパニー側の回答は、まさしく現代米国の巨大産業の反応としては典型的なものだと言えよう。自分に都合の悪いことはすべて否定し、相手方が訴訟を起こすのをなんとしてもくい止めるのだ。皮肉なことだが、このような論争は、ディズニー側がちょっとした配慮をすれば避けられたはずだった。たとえば、映画のクレジットや記者会見などで、「手塚作品を参考にした」とでも一言述べておけばよかったのだ。一年後、米国のコミックスのコンベンション会場で、この論争に関するグッズがいまだに販売されていた。それはTシャツで、胸のところに、手塚のキンバが鏡を見ている絵が描いてある。鏡に映っている姿は、ディズニーのシンバだ。そして絵の下のキャプションにいわく、「The Lyin' King（うそつきキング）: 鏡よ鏡、いったいどっちがぼくの本当の生みの親なの？」。

漫画

第六章　マンガを超えて

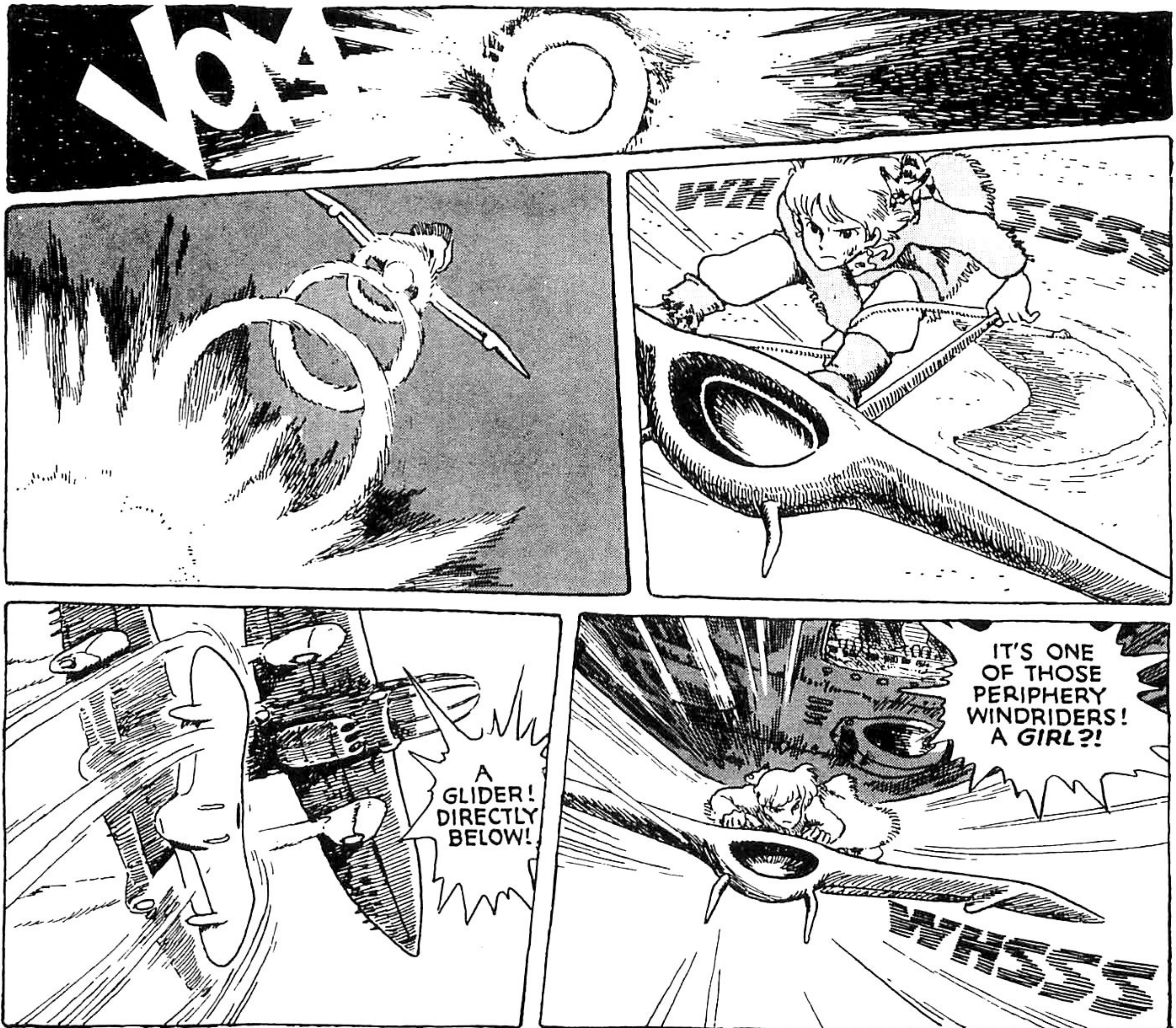
——他メディアへと広がるマンガ

マンガはいまや大衆のための表現手段だ。ほかのメディア、いやそれどころか文化全般に、ますます大きな影響を与えるようになっている。また逆にほかのメディアもマンガに影響をおよぼし、マンガ家およびその作品が変わりつつある。メディアとしてのマンガは21世紀にむけて成熟の道をたどっている。才能あるマンガ家も、どんどん21世紀めざして作品世界を開拓し、マンガの限界といわれるものを突き破ろうとして努力している。

マンガとアニメ（「風の谷のナウシカ」および、マンガとアニメのリンク）

宮崎駿

かつて黄金時代を誇った日本映画界は、ここ数十年、商業的にも芸術的にも沈潜状態にある。その中でアニメのみは、マンガブームの背景をなして繁栄している。日本のアニメ産業に比べれば欧米のアニメの規模ははるかに小さいため、海外においても日本のアニメはますます高い評価を受けつつある。戦後まもなくの海外映画界で、批評家やファンの敬愛の的だったのは日本人映画監督の黒沢明だが、現在、アニメ界でそれと同等の地位にいるのが、アニメ監督の宮崎駿だ。宮崎を一躍有名にし、日本の良質アニメの手本となったのが、名作「風の谷のナウシカ」である。宮崎自身が描いたマンガを基にして作られた作品だ。

宮崎は1963年、学習院大学政治経済学部を卒業した。大学では児童文学研究会に長く所属していた。就職先は、日本のア

「ビズ・セレクト・コミックス」の宮崎駿「風の谷のナウシカ」英訳版より。
「風の谷のナウシカ」©二馬力　　　　　徳馬書店 刊／英語版：VIZ COMICS

ニメスタジオの草分け、「東映動画」。ここで長年仕事をし、有名なテレビアニメ数本の制作に携わった。１９７９年、初めて監督した劇場アニメ作品が、「ルパン三世：カリオストロの城」。原作は、おふざけ気味のペンネームをもつマンガ家、モンキー・パンチのマンガだ。このアニメは、いまだにその後の日本アニメのお手本的地位にある。

「ルパン三世」制作後、宮崎は、人気アニメ月刊誌「アニメージュ」の編集長と知り合いになり、同誌にマンガを描いてくれないかと誘われた。こうして１９８２年に連載開始され、１９９４年12月号まで同誌に載ったのが、「風の谷のナウシカ」。美しく、神秘的で、複雑な要素のあるマンガだ。普通のパターンだと、マンガ家が描いた作品をアニメ会社がアニメ化するのだが、この作品の場合、アニ

メーターがマンガを描き、それがアニメ化されたわけだ。

原作版「風の谷のナウシカ」の時代設定は、核戦争によって世界が破壊された後の、はるかな未来。いみじくも英語版の表紙の謳い文句にいわく、「かつて繁栄をほこった工業文明は、とうに、漠々たる時の流れのかなたに消え去った。地球はいまや、『腐海』と称される毒気を放つ巨大な菌類の森におおわれている」。この巨大な菌類の森（菌類だけではなく、昆虫に似た恐ろしい「王蟲（オーム）」のすみかでもある）のなかで、中世の小国家を思わせる国々が林立し、互いに戦争をしあっている。滅び去った過去の巨大文明のなごりといっては、大きな飛行艇（古代的なデザインだ）がある程度だ。

「風の谷」と呼ばれる閉ざされた谷には、五百人程度の人口をもつささやかな王国がある。国民はみな、風力を駆使し、畑を耕して暮らしている。だがある日、この平和な王国を西方の国が襲ってきた。しかも巨大な菌類が爆発的に繁殖し、王蟲の暴走にも脅かされている。物語の主人公である王女ナウシカは、「メーヴェ」という名のグライダーに乗って空を飛ぶ。ナウシカには、すべての生き物と意思を通じ合わせることのできる能力がある。王蟲と意思を通じ合わせることもできる。ナウシカは、王国、ひいては全地球を救おうと苦闘する。その戦いの中で、ナウシカが昔から予言されていた「メシア（救世主）」であり、人々を「清浄の地」へと導く存在であることが明らかになる。

きわめて個性的なマンガ

そもそも「風の谷のナウシカ（以下「ナウシカ」と略）」はきわめて個性的なマンガだ。まず第一、形式からして常道をはずれている。「アニメージュ」誌に連載されたときの大きさはＡ４サイズで、普通のマンガより大きい。第二に、宮崎駿はすぐれたマンガ家ではあるが、もともとアニメ作家なので、描き方が普通のマンガ家とは異なる。「ナウシカ」は5巻までは鉛筆描きである。背景、キャラクターのコスチューム、小道具などは念入りに描かれている。また、アシスタントをほとんど使っていないこともわかる。というのは、キャラクターも背景も絵柄が統一されているからだ。こんな例は日本のマンガ界ではめったにない。また、現在のマンガでは、コマ割りをきっちりとやらないのが普通だが、宮崎は逆に、伝統的なコマ割りを固守している。セリフとストーリーテリングを重視するためだ。その結果できあがったものは、日本のマンガとは思えない、むしろフランスのコミックスを思わせる（ただしカラーはついていない）作品だった。感性において、フランスの大マンガ家、ジャン・メビウ

ス・ジローに似たものがある。日本の読者からみると、「ナウシカ」は視覚的にも、物語の進行も、非常にゆっくりで、時間をかけなくては読めないような印象を受ける。中身の濃い情報がぎっしりつまっているためだ。雑誌「コミック・ボックス」誌の1995年1月号に、宮崎駿の長いインタビュー記事が掲載されたが、その中で宮崎は舌鋒鋭く、自作の中身の濃さを弁護し、返す刀で、現在のマンガ界にはびこっている軽薄短小の風潮を批判している。「ソバを食べながら読めるマンガにしない、なんて決めていた」

「ナウシカ」がほかのマンガと異なる点はまだある。ストーリーに「日本的なもの」がほとんどなく、日本人キャラクターも一人も出てこず、日本的な舞台装置もまったくないという点だ。宮崎自身がヨーロッパ志向なので、キャラクター、小道具、コスチューム、場所、すべて中世ヨーロッパを思わせるものとなっている。アジアのステップ地帯に似た箇所もある。宮崎は神話学、世界の児童文学、SFなど広範囲の読書家なので、たとえば主人公の名前「ナウシカ」は、ホメロスの「オデュッセイア」に登場する王女（船が難破して遭難したオデュッセウスを救い、父王の館へ連れていく）の名前をそっくりそのまま借りてきたものだ。そのほか、旧約聖書、新約聖書、古代ギリシア、北欧神話などから影響を受けた要素が随所にみられる。テーマがエコロジーと関係あることや、巨大な昆虫型の怪物などは、フランク・ハーバート作の著名なSF「デューン・砂の惑星」を連想させる。

「ナウシカ」のなかにわずかながらみられる日本的な要素は、たとえば古代日本の神話や、仏教（顕教、密教を含む）のかすかな残響といったものだ。それに現代日本の問題点も暗示されている。巨大な昆虫が活躍する点は、日本の男性の多くがそうであるように（手塚治虫もそうだったが）、宮崎自身も少年時代、虫に関心があったということだろう。またナウシカは古代ギリシアのお姫様の名前を借りた主人公ではあるが、実際には平安時代の有名な物語に出てくる「虫めずる姫君」に影響されてできあがったキャラクターだという。核兵器による大量死、代替エネルギーと風を利用した動力、進んだ製陶業などが出てくる点は、現代日本そのままだ。日本では、広島、長崎の原爆の記憶がいまだに生々しく生きている。代替エネルギーに関しても論議がなされている。進んだセラミック工業によって生産されるハイテク技術製品は、日本の誇りでもある。また、エコロジー的なテーマが強調されている点、そして中世的な村がロマンティックに美化されている点は、あきらかに現代日本および過剰な工業化社会への反発だ。ここ数年、宮崎がどのインタビューにおいても必ず語るのは、現代社会や欧米的な個人主義への疑問である。

要するに宮崎駿は、さまざまな要素を混ぜて、「ナウシカ」という豊かなタペストリーを織り上げたのだ。はるかな未来を舞台にしつつ、中世に対する憧憬を感じさせると同時に、われわれが生きる現代社会とも強いかかわりを持つ作品がこうしてできあがった。叙事詩的な壮大なスケールと複雑さを持つという点では、日本マンガの名作と共通点があり、手塚治虫の「火の鳥」、白土三平のマルキシズム的な、日本中世を舞台にした叙事詩的作品群とも相通じる。ある意味では「ナウシカ」は自己完結した作品世界であり、ユニークでありながら普遍性をもつという点で、J・R・R・トールキンの「指輪物語」、あるいは映画の「スター・ウォーズ」、「未来世紀ブラジル」、「ブレードランナー」などに似ている。

マンガからアニメ、アニメからマンガ

1984年、「ナウシカ」の第16話を「アニメージュ」に描き終えた宮崎駿はちょっと連載を休止し、本来の仕事であるアニメにふたたび取り組みだした。そして、「トップ・クラフト・スタジオ」のスタッフと共同作業で、「ナウシカ」の116分劇場アニメ版を創り上げたのだ。事実上、「ナウシカ」が大評判となったのは、このアニメのおかげだといえる。きわめて大勢の観客を動員したのも当然といえる優れたアニメだ。キャラクターの動きなどには、ディズニー・アニメの名作が持つあの流麗さが欠けていた（ディズニー・アニメははるかに高予算でつくられているから当然だが）ものの、他方、原作版「ナウシカ」で宮崎が意図した物語性やユニークな視点はそっくりそのままアニメ版に移植され、未来でありながら懐古的な時代設定、工業化社会に反発するエコロジカルなテーマも、すべて原作版と同じだった。ただしアニメの方がかわいい感じで、より女の子っぽい印象のキャラクターになっている。主人公ナウシカもほぼマンガ通りだが、ただしアニメの方がかわいい女の子のかわいらしさ」を強調する傾向があるため、原作版でもそうだったが、アニメ版のナウシカもかわいいリスのようなペットを連れ歩いて、いかにも思春期前の女の子らしい。しゃべる声も甲高くて女の子っぽい。だが物語が進むにつれて、たとえばグライダーに乗って離陸する時に、短いスカートが思わせぶりに風にはためく、といったやや「あぶない」シーンが増えてくる（ナウシカがはたしてパンティーをつけているか否か、といった論争がインターネットを賑わせた）。だがそれでも、内容的には依然として高度な知的要素が多いことはたしかだ。日本のインテリ、たとえば歴史作家司馬遼太郎、映画監督黒沢明などがこのアニメの熱いファンであることからも、それはわかる。

アニメ版「ナウシカ」を完成させることなら、宮崎駿にとってお茶の子さいさいの仕事であったかもしれない。だが原作版の方はそうたやすくはいかなかった。「名作」をつくろうとあまりにも意気込みすぎたせいか（アニメが大評判になったのだから当然だが）、あるいはマンガなら、映画のようなやたらきつい制限もないせいか（映画製作には、資金、時間の両面できびしい制限が課せられる）、原作版「ナウシカ」は非常に込み入ったものになっていった。登場する王国、住民や聖職者の集団、などの数はますます増える一方で、それらがみな奇妙な名前をもち、たがいに抗争を繰り返す。原作版「ナウシカ」を読み通そうと思えば、難語集とガイドブックを手元において読まなくてはならないだろうと思えるほどだ。作者の宮崎自身、あまりにも複雑化したこの作品に悪戦苦闘し、ほとんどどうしたらいいのかわからないくらいになったのだろう。というのも、この作品は何年にもわたって、ふいに出版されたかと思うと、次の巻がいつまでたっても出ない、ということを繰り返したからだ。そのため、もう未完のまま終わるのではないかとさえ言われていた。ようやく1994年、原作版「ナウシカ」終了にこぎつけたあと、宮崎は「コミック・ボックス」誌のインタビューで、非常に疲れる仕事だったと述べ、次のような意味のことを語っている。『ナウシカ』を一年も描きつづけるのさえ、大仕事だったたね。なぜかと問われても、自分でもはっきりとはわからない。ただ、自分でもよくわからない世界を描き出すのが非常に疲れる仕事だということだけは言える」

アニメ版「ナウシカ」はハッピーエンドで終わる。このアニメを愛し、原作版「ナウシカ」を13年間の連載中ずっと読み続けてきた熱心なファンにとっては、原作版「ナウシカ」の結末はショッキングだ。地球上の「人類」で生き残った者はすべて、事実上、核兵器による大量死の前の工業文明によって作り出されたものだ。原作版ナウシカも、アニメ版ナウシカと同じように、王国の民のために地球を救う。だが原作版ナウシカがアニメ版と異なる点は、人間をつくりだす元の「遺伝子」をも破壊してしまうという点だ。この意味で原作版ナウシカは、アニメのように、人類を救うキリスト的存在だとはいえない。むしろ、ヒンドゥ教の破壊の神シヴァに近い。

世界に進出したナウシカ

いくつかの問題点をはらんではいるものの、宮崎駿の「風の谷のナウシカ」は、日本はおろか世界中で名作との定評を得ている。1988年、サンフランシスコのビズ・コミュニケーションズが原作版「ナウシカ」の英訳版を出版しはじめた。宮崎特有

の「日本の古語を思わせる難しいセリフ」もじょうずに英語に移されている。翻訳者は最初はダナ・ルイスとトーレン・スミス、ついでマット・ソーンだ。たぶんこの作品があまり日本的な雰囲気をもっていないせいで、米国のマンガ批評家（もともと、外国のマンガの英訳版にはあまりいい顔をしない傾向がある）にもほめたたえられた。それにもっとおどろくべきことは、日本の長編マンガの英訳版が出る場合、途中までで終わってしまう場合が多いのに、この作品にかぎっては最後まで英訳され、しかも豪華版が数種類出版されたことだ。

一方アニメ版「ナウシカ」が海外に紹介されるまでは、いくつかの紆余曲折があった。１９８５年、米国の会社「ニュー・ワールド・ビデオ」によって初めて英語に吹き替えられ、リリースされた。ところがこの会社は外国アニメの紹介にはあまり経験がないため、できあがったものは20分近くカットされてしまっていた。日本語のオリジナルは高度な思索的要素を含み、反戦的、エコロジー的、精神的なテーマをもっている。ところが米国版は、タイトルも「風の戦士たち」と変えられ、要するに「人類の未来を守って善玉が悪玉と戦う」という、単純なキリスト教的テーマのアクション・ストーリーでしかない。トーレン・スミスは、「コミック・ボックス」誌の「ナウシカ特集号」でこう書いている。「この名作が感受性のかけらもないハリウッドの映画会社によってねじまげられ、駄作に作り変えられてしまったことを知り、胸がむかついた」。米国に住む「ナウシカ」ファンの多くも、思いは同じだったことだろう。

だが、これほどひどい英訳版が出てもなお、オリジナル版アニメ「ナウシカ」の評判はいっこうに衰えなかった。米国のアニメファンたちは日本語のオリジナル版アニメを見たり、英語に翻訳された原作版のあらすじを読んだりして、宮崎駿に心から敬服の念をいだいたのだ。宮崎と「ニュー・ワールド・ビデオ」との契約が１９９６年に切れるという噂が流れると、海外のファンたちは、今度こそノーカット完全版を英語訳で出してほしいと望んだものだ。

「ナウシカ」以降、宮崎はマンガの分野ではほとんど作品を出していない。そのかわりアニメ映画のほうで名作をぞくぞくと生みだしている。たとえば「天空の城ラピュタ」「魔女の宅急便」「となりのトトロ」など。「となりのトトロ」は１９９３年、米国にも紹介され、批評家にも好意的に迎えられた。だがファンにとっては、かずかずの名作のなかでも、アニメ版、原作版の「風の谷のナウシカ」が、名実ともに宮崎駿の筆頭作品であるという事実は揺るがない。

マンガと実写映画

石井隆

１９９４年暮れ、初めて石井隆に会った場所は、新宿の繁華街の一角、ビルの地下にあるジャズ・バーで、タバコの煙がもうもうとたちこめていた。金属製のフレームの眼鏡、ひげをそった顔、きれいにカットされた髪、といった風貌の石井は、予想していたよりもはるかに若々しく、快活で健康的な印象の男だった。だが風貌とはうらはらに石井の描くマンガの多くはとても暗く、自滅的な男女関係を扱っている。近年の石井が上機嫌だとしても、ゆえないことではない。マンガ家すべてがうらやむようなことを実現したのだから。インテリ層にも熱狂的ファンをもち、時として不当にも「元エロマンガ家」という単純すぎる言葉で形容される石井は、ついにみずからメガホンをとり、自作マンガを基にした芸術映画を監督したのだ。

マンガ家はつねに映画の世界と密接なつながりをもっている。ほとんど全員が映画好きで、ストーリーを考え動作を描くために、大好きな映画をくりかえし見てヒントを得たりする。日本のマンガはいままで考案されてきた映画のカメラテクニックをフルに利用してきた。ワイドアングル、クローズアップ、モンタージュにいたるまでだ。まるで映画監督が映画を撮るような感じで作品を描くマンガ家も多い。キャラクターを俳優に見立て、シナリオを映像化するように物語を組み立てていくのだ。そうであってみれば、映画監督をやってみたいと願うマンガ家がたくさんいても不思議ではない。だがほとんどのマンガ家の場合、たとえ自作のマンガが非常に人気を博したとしても、せいぜいその作品が他人の手でテレビアニメ化されるか、または二流の実写映画になったりする程度のことしか望めない。石井隆は語る。「子供の頃、映画が大好きで、映画監督になりたかった。油絵を習ったりして絵は得意で、マンガ誌の熱心な読者でもあったけど、マンガ家を夢見たことはなかった」

大学生となった石井は、日活にアルバイトを見つけた。かつては隆盛を誇った映画会社だった日活は、１９６０年代後半から１９７０年代にかけて、いわゆる「ロマン・ポルノ」で当てていた。だが喘息の持病持ちだった石井は、ある日、埃がいっぱいのスタジオセットの中で倒れてしまう。このことと、おりしも過激に盛り上がっていた学生運動の影響を受けたこと、それに新婚の生活を維持する必要性など、いくつかの理由で、石井は結局、映画産業で名を成そうという夢を捨てざるを得なかった。石井はいう。「学生結婚して生活のためにやったアルバイトが実話雑誌の雑文書きで、その際ページがあまっているからと８ペー

ジの劇画の仕事ももらって、それで生まれて初めて描いた拙い劇画が、デビュー作になりました。アルバイトのつもりだったので何個かペンネームを持っていて、たまたま『隆』で描いた劇画に注文が続いて、いつの間にかその名前で定着しました。後に「天使のはらわた」で話題になった時、当時の仕事がいわゆる『三流エロ雑誌』だったので、『三流エロ出身』、それがいつの間にか『三流エロ劇画家』と呼ばれるようになって・・・」

１９７０年代は「エロ劇画」すなわち、リアルなエロティックマンガの雑誌がブームになった時代だった。当時、陰毛や性器やセックスをはっきりと描くことにはきびしい検閲制度があったため、しばらくのあいだ、エロ劇画（三流劇画と呼ばれることもあった）は、カルト的地位を保っていた。エロ劇画雑誌の編集者は、ラディカルな左翼だった過去をもつ者が多いため、官憲の検閲と追いつ追われつのいたちごっこをやって楽しんだりしていた。それがまた、若いインテリ層を勇気づけもしたのだ。若いインテリというのは、概して出版物をロマンティックにとらえ、体制に対する反発の象徴というふうに見なす者が多いからだ。こうして、エロ劇画雑誌は、特異な才能をもつカルト的マンガ家を育てる役割を果たしていた。

石井は大学卒業後まもなく、「死場処（しにばしょ）」というタイトルのイラスト作品集を発表したことがある。それはやがて石井がめざすことになるエキセントリックな方向性をすでに予見していた。たちまち石井は「エロ劇画作家」というジャンルの制約を越え、カルト・ヒーローとなった。特に人気を博したのは、ハードボイルドで非常に映画的なマンガ「天使のはらわた」だ。この作品は１９７７年、「ヤング・コミック」に連載された。１９７９年春、文学批評の雑誌「別冊新評」は「石井隆の世界」と題する特別号を組み、「いま、沈滞した青年劇画状況を揺さぶる超三流エロ誌の熱い突風！」とほめそやしている。１９７８年、「天使のはらわた」は日活でソフトポルノ映画化され、ヒットしたため、日活はこれをシリーズ化した。これが、石井にとっては、念願の映画の道への願ってもないチャンスとなった。「天使のはらわた」シリーズの第二作目、「赤い教室」では、石井はみずからシナリオを執筆している。そして１９８８年、同シリーズの「赤い眩暈」では、ついに映画監督としてデビューを果たした。

石井はマンガを描いて25年近くになるが、いまだに大商業雑誌には作品が掲載されたことがない。当時彼の作品が、表面上はあまりにも刺激的に見えたからかもしれない。石井は主張する。「性を鏡にして、女と男の相交じりあえない距離感を描こうとしただけなんですが、それをポルノとレッテル貼りされて、呆然としてしまって。でもどう呼ばれてもいいんです。ぼくの読者はそんなことどうでもいいはずですから」皮肉なことに、子供向けマンガ誌にさえオールヌードが出る今どきのご時世、いわゆる正統派「エロマンガ」「ポルノマンガ」雑誌には石井がかつて描いていたものよりはるかに「ポルノ」的なものが目にあまる

石井隆監督の映画「夜がまた来る」のパンフレット表紙絵。石井隆自身の作品。
Ⓒ1995　石井隆

ほど載っている。「レッテルの効果は絶大で、エロものしか注文が来なくなった。生活のためにおもしろいポルノを描こうと努力したんだけど、ぼくの描くエロには『性と死』とか、『相交りあえない関係』、といった反ポルノ的な性の描き方が根底にあって、それがいわゆる『ポルノ』を期待する読者を満足させ得なくて、エロものの発表の場もじょじょになくなっていったんです」石井は白い歯を見せて笑いながらこう言った。

映画という媒体においてこそ、石井のマンガ、映画、両方の才能がぞんぶんに発揮できる。石井のマンガは、映画的画法と都会のリアリズムで知られている。「マンガを描くのも、作業的には映画的といえば映画的でしたね。B4サイズの洋紙を横にして、上半分に台本を書き、下半分に見開き単位でコマ割りを描いて、それからデッサンです。決して映画の代替行為でも、意識

していたわけでもなく、いつの間にかそうなっていた。絵も女性の表情や動きの微妙な変化にこだわって、横長のコマをえんえん続けたりとか、コマを割るといつもそうなってしまった」みずから街に出て、街頭風景を写真に撮り、ゼロックスでコピーしてマンガに取り入れたりしたものだという。

　石井の監督作品には、この手法が一つの特性となってあらわれている。多くのシーンがまるでセットのように、きめ細かく仕立てられている。１９９４年の映画作品「夜がまた来る」のパンフレットには、撮影担当の笠松則通の次のような一文がある。「これまでにやってきた監督はコンテを描かないぶん現場では何度もカメラを覗くんですよね。だけど、石井さんは全くといっていいほど覗かない」

　では、マンガ描きと映画製作との、最大の違いはなんだろうか？　石井はいう。「記号としての絵ではなく、女の存在そのままを描きたかったので、絵の下手なぼくには、しんどかった」なにぶんアシスタントを使わず、しかもいわゆる「マンガスタイル」ではなくリアルな写実を身上とする石井だから、ひと月に一本か二本のマンガを描くのがせいいっぱいだ。ましてやこんにちのマンガ産業が要求する大量生産など、できるものではない。完璧主義者なので、描き直しをすることもたびたびある。「主人公の名美というキャラクターの顔が、ある程度一定に描けるようになるのに7年もかかった。それほど、記号化（パターン）は避けた」だがマンガにも、一つだけいいところがあるという。「マンガのなかでは、『女優』を好きに動かすことができるけど、実写では、生身の女優さんはなかなかいうことを聞いてくれない（笑）」

　そして石井は語る。「たしかに収入は劇画のほうがあったけど、いま映画で描いている物語すら描かせてもらうチャンスが与えられなかったわけですから、悔いはありません。長い間一人で絵を描いていて、よく映画の集団作業になじめたな、と言われますが、監督も孤独でハードな作業に変わりはありませんから」

　１９９５年までに石井隆が完成させた映画作品は全部で8本。低予算のなかで、平均一年に2本を完成させている勘定だ。石井の映画は、万人向きとは言えない。マンガ作品同様、一人の女性キャラクター（名前は名美）に焦点を合わせ、物語が展開していく。名美は男たちと宿命的な人間関係におち、その結果は自殺、殺人、レイプなどに終わることが多い。中には暴力的表現、ねじれたエロティシズム、サドマゾヒズムなどもある。日本中で、ほとんど唯一絶対の信仰のように「かわいくて」「元気がよ

いこと」が尊ばれ、ありとあらゆる表現手段においてこの二つが強調されている昨今、石井作品の暗いペシミズムはひときわ目立つ。作品の設定や舞台こそ現代だが、宿命を背負った薄幸のキャラクターはある意味で古風な日本人のイメージをほうふつとさせる。かつてのやくざ映画や、お涙ものの悲劇映画を連想させる人間像だ。

石井の映画作品の多くは、とりわけ海外の批評家から注目されている。1993年の「ヌードの夜」は、東京のサンダンス映画祭でグランプリを受賞した。1992年の「死んでもいい」はイタリアのトリノ映画祭およびギリシアのテッサロニキ映画祭で賞を受けている。皮肉なことだが、映画作品が脚光をあびたために、過去のマンガ作品のほうも改めて注目され、すでに絶版となっていた作品が復刻されたりもしている。1993年、「名美RETURNS」と題する作品集がワイズ出版から出た。豪華なハードカバーで、「死んでもいい」のシナリオも入っている。

マンガと小説

メディア・フュージョン

マンガを描くという作業は、ストーリーを書くこと、絵を描くことの両方を含む。マンガ家がすばらしいイラストレーターや美術家になることもあれば、その逆コースもある。現代の日本社会では、マンガの作り手と書物の書き手とのあいだにクロスオーバー現象がひんぱんに起こるようになり、大きな影響を相互に与えつつある。つまり、「マンガ」と、普通は「文学」と考えられているものとの敷居が取り払われているということだ。

このクロスオーバー現象は、いくつかのカテゴリーにはっきりと分類できる。

1・すでに名を成した作家で、若き日にマンガを描いていた経歴がある者。この場合、マンガ家としては大成しないか、さして有名にはならなかったケースが多いので、マンガ家時代に対してはユーモアやノスタルジアや誇りをいだいている。ときには困惑の思いをもって過去を思い出したりもする。

１９５０年代、何百人もの少年たちがマンガ雑誌「漫画少年」に自作マンガを投稿した。マンガブームにのってマンガ家になりたいという望みをいだいてのことだった。その中には後年に写真家、俳優、詩人、脚本作家、グラフィックデザイナー、小説家などになった者も多い。著名なＳＦ作家、小松左京もその一人で、１９７３年、「日本沈没」という大ベストセラーを書いている。もっと近いところでは作家荒俣宏がいる。日本でも最も多作の作家の一人で、ゆうに１００冊を超えるフィクションやノンフィクションの執筆者であり、翻訳家でもある。１９９４年の著書「マンガの人生」は、マンガに関する自作エッセイの集大成で、かつて荒俣自身が描いたマンガ作品「The Dust Lady」が誇らしげに挿入されている。マンガ好きの縁だろうか、かつて荒俣が半年ほど結婚生活を送っていた夫人は、江戸マンガの名手として著名な杉浦日向子だった。

「純文学」と目される作家の多くは、かつて売れないマンガ家だった前歴があることをあまり表に出したがらない。日本では、マンガにはいまだにある種のうしろめたさがあるせいだろう。とくにスノッブ的な文学界のエリートたちはそうだ。その中で一例を挙げれば、文学賞受賞作家である山田詠美。１９９１年「トラッシュ」のようなハードボイルドでセックス描写が横溢する小説を書き、海外では「新しい日本のフィクション」の担い手と目されている山田は、かつて本名「山田双葉」をペンネームとするマンガ家で、ポップな感じの少女マンガを描き、原作者としても仕事をしていた。１９９４年、私はマンガ家時代のことについて山田にインタビューを申し込んだが、彼女は、「マンガ家時代の思い出はもう語りたくない」というような答え方をしてきっぱりと断ってきた。

２・有名なマンガ家だったが、もはやマンガを描くことをやめ、小説を書くことに仕事を移した者。

このカテゴリーに入る元マンガ家で最も有名なのは、山上龍彦（マンガ家時代は「山上たつひこ」）だ。１９７０年代、連載マンガ「がきデカ」で日本のギャグマンガ界に一大革命をひき起こした著名マンガ家である。「がきデカ」の主人公は、不条理きわまりない「少年警察官」で、ごく普通の家庭の息子なのだが、アナーキーな性格のせいで周囲にハチャメチャの大騒ぎをまきおこす。しょっちゅう自分の服を引きちぎっては、小さなチンチンを露出し、「死刑！」そのほか無意味なセリフをわめくガキだ。まるで、堅苦しい制服を着た日本社会に、いきなり大ハンマーで殴り込みをかけたようなマンガだ。これ一作で山上は一挙にスターダムに躍り出、金もたくさん稼いだ。

だが1990年頃になって、山上はもうマンガを描くのをやめ、短編や長編の小説を書くことに精力を注ぐようになった。そのうち数編は実際に出版されている。マンガ家山上たつひこの本領だった荒っぽいユーモアのセンス、ばかばかしさのセンスは小説においても健在で、ある程度成功を収めた。だが、この転身は、山上龍彦の知名度と経済的実力とを低める結果になったのも否めない。当時のマスメディアは、あの著名マンガ家がなぜまた小説家に転身したのか、と、根ほり葉ほり知りたがった（私は山上にインタビューする機会をなんとかつかもうとがんばったが、山上はこの件で非常に神経をとがらせていて、インタビュー申し込みをぴしゃりと断ってきた）。雑誌「アエラ」1993年9月14日号のインタビューで、山上は次のように語っている。『がきデカ』を描いていた頃、絵で表現することに対する情熱が急速に薄れてきた。一時はこまわり君が紙の上で勝手に動き出し、ギャグを生んでくれたのに、絵からそういう創作的な刺激を受けなくなってきた」その結果、山上は絵というものが大嫌いになり、ついに文字のみの表現手段に移行したのだ。そのほうがはるかに自由だと感じられたからだ。

マンガ家としての山上が、壁にぶちあたった、というだけのことであったのかもしれない。だが、彼はただの金持ちの有名マンガ家ではなかった。自分に比べて金の稼ぎはよくない小説家たちを、ある種の羨望をこめたまなざしで眺めやる有名マンガ家は、山上以外にも少なからずいるだろう。だが多くの有名マンガ家が小説家になろうとしてもできない理由は、一つには、すでに逃げようとしても逃げられない車輪にはまりこんでいるせいだ。他の分野の有名人同様、マスメディアの好餌になったりもする（有名人の恋愛事件や離婚は、テレビのトーク番組のテーマや、新聞雑誌の大見出しになる）。それに加えて、マンガを大量生産しなくてはならない必要上、マネージャーやアシスタントを雇い、工場のような流れ作業でマンガを描き、先の先までスケジュールがびっしりだ。休暇を取りたいとか、仕事量を少し減らしたいとか思ったとしても、仕事を止めれば、マンガ家自身の口が干上がるだけならまだしも、まわりにいる十何人もの人々がたちまち生活に困ってしまう。それを思えば、転身をはかる有名マンガ家が少ないわけもわかる。

3・マンガを描きつづけながら、小説も書くマンガ家。

自叙伝的な本や、マンガのハウツー本を書く有名マンガ家なら、けっこうたくさんいる。だが、本格的な著書や小説本の作者としてまじめにとりあげられるマンガ家となると、ぐっと数は減る。たとえば内田春菊。普通の有名マンガ家同様、軽いエッ

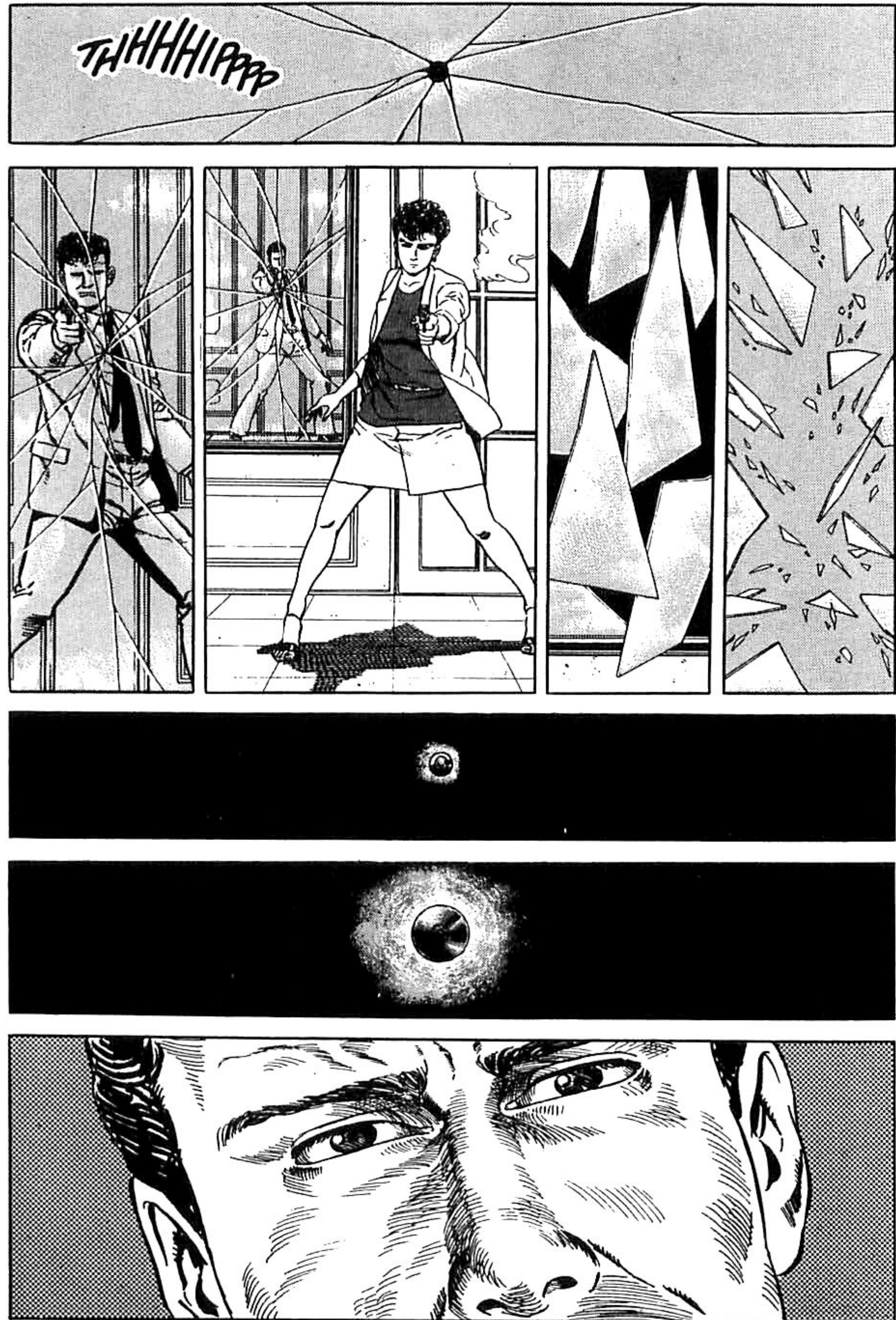
セイやコラムを書いていたが、1993年、半自叙伝的な本格的小説の処女作、刺激的タイトルの「ファザーファッカー」を出版した。少女時代、養父に性的暴行を受けたという実体験を元にした作品だ。これは名誉ある直木賞候補作となった。その後も内田はフィクションや、半フィクション的な小説を書いており、1995年の「キオミ」もそのひとつだ。ジョン・ヴァチョは「アサヒ・イヴニング・ニューズ」の自筆記事のなかで、海外で「日本文学だ」と思われているものの貧しさについて論じ、次のように記している。「かりに「キオミ」が外国で翻訳出版されれば、吉本ばななや村上春樹などの小説の生半可ぶりがわかるだろう」。皮肉にも1994年、内田は「BUNKAMURAドゥ・マゴ・文学賞」を受賞した。皮肉だというのは、受賞作が小説ではなく、マンガだったことだ。その作品は、自身の出産をテーマにした「わたしたちは繁殖している」である。

4・小説家あるいはノンフィクション・ライターで、マンガ界でも活躍している者。

マンガがストーリーおよび会話に大きく依存している関係上、かつて作家志望者の多くは、心ならずもマンガの脚本作家すなわち原作者に「成り下がる」場合もあった。だがいまや、マンガの原作者という仕事には、そんなうしろめたさはほとんどなくなっている。たとえば小池一夫（マンガ業界人養成学校の経営者でもある）のように、自分のストーリー作成能力に自信がもてないマンガ家とコンビを組み、共同製作で仕事を請け負い、なまじっかの小説家などよりもずっと金を稼いでいる原作者もいる。マンガ原作者が本業でない作家の場合は、自分の趣味とか、あるいは金を稼ぐためとか、あるいはその両方のために、原作の仕事をひきうける。たとえば関川夏央。受賞経験もある、フィクション、ノンフィクション両方の著名作家だが、1986年、マンガ家谷口ジローと一緒に、「海景酒店」というマンガを生み出している（1991年、ビズ・コミュニケーションズから英訳出版された。英訳版タイトルは「ホテル・ハーバービュー」）。その後も数本の人気マンガの原作を書いている。他の例では、たとえば猪瀬直樹。多作の有名なノンフィクション・ライターで、おもに歴史方面の著作が多い。その猪瀬が1990年代半ば、大人気サラリーマンマンガ「課長島耕作」のマンガ家弘兼憲史と組んで、マスメディア界を扱ったマンガを世に出した。タイトルは「ラストニュース」。中年男性層をおもな読者とする隔週刊誌「ビッグコミックオリジナル」に連載された。マンガの原作者となったことは、猪瀬の名を低めるどころか、ある意味では、マンガ読者層にも名前を広めるという成果を収めたといえるだろう。なぜなら、マンガ読者のほうが、猪瀬本来の著書の読者より、はるかに数が多いのはまちがいないからだ。

「海景酒店」英訳版より。映画的なシーン。

5・意識的にせよ無意識的にせよ、マンガと張り合っている小説家。

小説家がマンガに賛嘆するという現象は、きのうきょうにはじまったことではない。１９７０年、自己愛的なサムライ美学にのっとってハラキリ自殺を遂げた作家三島由紀夫は、ほとんどマンガ界とはかかわりを持たなかったが、個人的にはマンガの大ファンだった。死をとげる少し前、日本の「破壊的な」劇画を擁護するエッセイを書き、自分自身、平田弘史その他の「破壊的な」魅力のあるマンガ家たちの大ファンであると書いている（平田弘史というのは、暴力的で超リアリズム的なサムライマンガ

を描くマンガ家だ)。だが、三島の小説が平田その他のマンガの影響を受けているかといえば、まずそれはありえないだろう。
三島より若い世代の小説家となると、マンガの影響がはっきりしてくる。特に女性作家の場合がそうだ。子供時代からマンガを見て育ち、マンガのストーリー展開や構成に直接影響を受けた作家が多い。１９７０年代の少女マンガ、女性マンガは人間心理や人間関係に対する洞察や詩的な観察に満ち、文学的な境地に達している。１９８８年、デビュー作「キッチン」がヒットした吉本ばななも、もろにマンガの影響を受けた作家のひとりだ。「キッチン」は映画化もされたし、英訳版も米国でよく売れた。その吉本が、文芸雑誌「海燕」１９９３年７月号（「マンガは文学だ」と題する特集を組んでいる）で組上にのり、「少女マンガの世界を、悪く言えば純文学に『焼き直した』だけの作家、良く言えば発展させた作家」だとして、ほめられたりけなされたりしている。実際吉本が、少女マンガ家大島弓子の影響を強く受けているとは、よく言われることだ。かと思えば雑誌「ＶＩＥＷＳ」１９９４年７月号では、精神科医でマンガファンでもある香山リカがこう書いている。「(吉本が）登場した時に、『大島弓子を真似ただけ』というような批評をする人たちがいました。もちろん、けなすつもりで使った表現なのでしょうが、大島弓子のマンガに匹敵する小説なんてない、と思っていた私としては、それはすごい賞賛の言葉にみえたものでした」
純文学ではなく、若者向けの広範囲な読者層をターゲットにした作品を書く小説家の場合は、小説とマンガとの接点を求めて作品を掘り下げていく場合が多い。たとえば、「小説すばる新人賞」受賞者、草薙渉。１９９２年の「ひるがえる一旗」は、若いマンガ的才能を使ってこの点を追求した作品だ。日本の現代小説の常道通り、この小説も軽くて読みやすく、まるでマンガのようにすらすら読める。帯の謳い文句は、「青春の夢と恋と冒険と笑いが渦巻く、絵にもかけないスーパー面白小説」。小説のあとがきで作者の草薙は、自分がマンガの大ファンでいつも読んでいると述べ、こう書く。「僕の書く小説を、僕が漫画を楽しむように楽しんで読んで貰えたら、素敵だとおもう」

マンガと小説が互いに近づき、一点に収束しつつある現象は、マンガ家と小説家とのあいだの壁が取り払われている、というだけにとどまらない。産業どうしも接近しつつあるのだ。米国では、コミックス本の出版社と書籍の出版社は互いに全く別であり、流通システムも読者層も会社の姿勢も、すべてが異なる。ところが日本では、両者がオーバーラップしつつある。なにぶんマンガは儲かるので、文学書の出版社もこんにちではマンガ雑誌やマンガ単行本をどんどん出す。昔は文字だけだった雑誌も、

「ジャンプノベル」1995年4月1日号表紙。
Ⓒ1995　集英社

いまではどんどんマンガを載せ、売り上げをふやそうと画策している。書籍出版社にはとうにわかっていることだが、若い読者向けには、マンガ本を連想させるような造りの本がよく売れるのだ。

　昔なら文字だけだったはずの若者向け小説にも、いまやマンガスタイルのイラストが載っている。そのうえ、出版社は賢くも、カバーをマンガスタイルのイラストにすると売れ行きがぐんと伸びるということを発見した。書店に足を運んでみるとよくわかるが、若い女性向けロマンス小説のペーパーバックと、同じく若い女性向けマンガの単行本とは、一見してほとんど区別がつかない。カバーが共に、人気マンガ家あるいはアニメ作家のイラストになっているからだ。また出版社側は、より年長の読者層にどんどんマンガを読ませようとして、逆にマンガを、年長の読者向けの小型ペーパーバック小説本（「文庫本」と称する）の形に仕立て、一流イラストレーターに表紙を描かせるという逆の戦略も使っている。こうすれば、おとなの読者でも、電車のなかでひとの目を気にせずに、堂々とマンガが読めるからだ。この手で手塚治虫の「ブラック・ジャック」を出版し、成功を収めたのが秋田書店で、そうとわかるとほとんどすべての出版社が、この「大人にマンガを読ませる方法」にわっと飛びついた。１９９５年度の出版科学研究所の発表によれば、流通経路で「書籍（マンガではなく）」として扱われているこの種のマンガ的書籍の割合は、前年度に比べ、５４・９パーセントにもはねあがったが、そのほとんどが、この「文庫本型マンガ本」の成功によるものだという。１９９５年だけで、全部で１０５の出版社が、２０７６タイトルのマン

ガ本を「書籍」と銘打って発売した。そのうち947種は「文庫本型マンガ本」だった。「マンガ単行本」として売られたもの、「書籍」として売られたもの、両者あわせて総売上数は5千700万部にのぼるが、なおまだ伸びる余地があるのはもちろんだ。マンガ本は流通経路では「雑誌」とされている場合が多いが、この手の「雑誌」の1995年度総売上部数は、4億8千600万部だった。

さて最後に、日本で小説があたかもマンガのように読まれている理由として、最も大きなものをあげよう。それは、最近のエンターテインメント小説のかなり多くがマンガのノベライゼーションだという事実だ。何年か前、マンガを小説化すると非常によく売れるということを出版社は知った。その理由は単純で、要するに絵より文字を読む方が好きな読者がけっこういるからだ（なぜそうなのかは不明だが）。この流れが「小説本」だけではなく「小説雑誌」にまで及んだ。日本最大のマンガ出版社である集英社が、「ジャンプ・J・ブックス」と銘打った一連のシリーズを出したのだ。謳い文句は「新しいエンターテインメント・スーパー・ビジュアル・ノベルズ」。このシリーズの小説の多くは、同社で出しているヒット作マンガのノベライゼーションだ。1991年、さらに同社は年二回刊で総ページ数400ページの雑誌、「ジャンプ・ノベル」を発刊した。同社の大人気マンガ雑誌、「週刊少年ジャンプ」を真似た造本で、マンガのノベライゼーションか、またはマンガスタイルで描かれた小説を載せている。マンガ家が描いたイラストもぎっしりで、「ジャンプ・J・ブックス」や集英社のマンガ雑誌の広告なども入っている。

情報マンガ

文字をマンガにする！

東京の新橋に、「トレンド・プロ」という小企業がある。ここの社長、岡崎充の名刺の裏には、会社の業務内容をずばり言い表す標語が印刷してある。大きな文字のその標語とは、「私たちは文章を漫画に変換します」。その後に続けていわく、「マニュアル、会社案内、社内報、販促ツール、企画書、社史あるいは自分史、なんでもまんがに出来ます」。

岡崎は長身で若々しく、愛想がよい。かつてヤマハ・モーターズの営業部の社員だった頃、日本中のオートバイの販売店向けにマニュアルを作成するという仕事をやったことがあり、ふと思いついて、「紙芝居」スタイルのマニュアルを作ってみたのだ

という。マンガスタイルのイラストのパネルを何枚もつくって、ナレーションを入れるのだ。このマニュアルをプレゼンテーションしたところ大受けしたので、「教育や情報の手段として、マンガが非常に効果的だ」ということがわかったのだという。ふだんならプレゼンテーションの間中居眠りをしている管理職までが、目を輝かせて見入っていた。このとき、岡崎の「マンガ・パワー」が始動したのだ。

１９８８年、岡崎はヤマハを退社し、「トレンド・プロ」を興して、ビジネス用マンガの仕事に着手した。この分野はほとんど未開拓だったので、日本中のマスメディアの注目を浴びた。１９９５年には、企画スタッフおよび制作スタッフを務める正社員が８名、仕事を委嘱するマンガ家、イラストレーター、それに脚本が特に必要な場合に備えてのシナリオライターなどが、あわせて総勢１００名という規模に成長した。多くの人材をかかえているので、「トレンド・プロ」はクライアントの注文に応じて、どんなスタイルのマンガでも作成することができる。企業出版物の場合は日本のマンガスタイルを用い、物語性があってはっきりしたキャラクターがいるものが多い。マンガ家のなかには有名作家もいるが、どちらかといえば知名度はそんなに高くないかわり、腕は確かで、人気マンガ家の絵に近いスタイルで描くこともできるほどの熟練マンガ家ばかりだという。

岡崎いわく、「最初のヒットは、１９９０年3月23日の朝日新聞に載ったマンガ形式の『情報』記事でしたね」。その記事のタイトルは「１９９０年のビジネス・トレンダー」。架空のジョイント・ベンチャー企業につとめるサラリーマンを主人公にしたマンガで、物語の進行にともない、１９９０年代の企業環境のトレンドと予測されるものがイラストで紹介されていく（たとえば、コンピュータ化や、女性の社会進出など）。ターゲットとする読者層が実際にこの種の記事を読んでくれる割合は、全読者数に対し、普通はたったの2パーセントほどにすぎない。ところがこの記事の場合、朝日新聞の調査によれば、なんと38パーセントにのぼったという。しかもそのうち60パーセントが、最後までしっかり読んでくれたのだ。読者の年齢層は30代から60代であり（断じて10代や20代ではない）、この年齢層に、「ビジネスマンガ」がアピールしそうだ、ということになる。

現在、「トレンド・プロ」は朝日新聞の記事の仕事を定期的におこなっているほか、じつにさまざまな仕事をマンガで請け負っている。岡崎いわく、１９９５年までに２００社のクライアントの仕事を受け、５００以上の企画を出した。その中には、日本のトップ企業も数多く含まれている。中でも最も多いのは、マンガスタイルのセールス・マニュアルだが、そのほかにもコンピュータ・マニュアル、政府の白書などがある。ゼネラル石油の注文で、「潤滑油のマニュアル」というのをつくったこともあるという。美容形成外科病院から、「男性向け外科手術のマニュアルを」ということで、パイプカット、それに日本の若者の間

で流行しつつある「包茎手術」などのすべてを描いたパンフレットをつくったこともあった。いまは、政府から委嘱された仕事を年に二回は請け負っているという。1994年には、環境白書のマンガ版50ページを、6月5日の「環境の日」にあわせて出したほか、やはり政府委嘱の仕事として、「住宅の買いかた」を解説するマンガ版ブックレットを作った。そのほか、1980年代のバブル経済の反動で、安易なクレジットによる個人破産が増えていることへの警告として、若者向けの「お金の貯めかた」

トレンド・プロ制作作品より。4人の学生が100万円のつまったかばんを偶然みつけるシーン。この作品のテーマは「お金の貯めかた」。「If You Have ￥1,000,000」という英語のタイトル付き。

「IF YOU HAVE ¥1,000,000―100万円あったら、どうする？―」
Ⓒ1993　貯蓄広報中央委員会

を描くストーリー仕立てのマンガも出した。１９９６年には文部省と共同で、日本の高等教育の改革をテーマとする、マンガキャラクター出演のCD-ROMを作り上げる予定だという。（編集部注：現在はすでに完成している）

岡崎社長の固い信念は、「マンガを基本とする情報は効果的だ」というものだ。そして、「マンガによる情報がますます求められるようになっている」ということに関して、次のように力のこもった論旨を展開する。「いまは世界中をたくさんの情報がとびかう時代です。だが文字の情報の場合、暇がなければとても全部を読みこなせるものではない。新聞がそのいい例でしょう。でもマンガだと、時間がなくても読みたいという気になる。マンガによって興味をひかれた人が、次には文字の情報も読んでみたいという気持ちを起こす。マンガはいいきっかけになるわけです」

では、いずれ日本の出版物がすべてマンガになる日が来るのだろうか？「いや、そんなことはありえません。ただし、マンガを基本とする情報が今後どんどん増えていくだろうということは言えます。企業出版物だけではなく、学校の教科書にももっとマンガが増えるでしょう。たとえば数学や歴史なんかは、マンガをとりいれればもっと子供の興味をひくでしょうしね。そうすれば子供もやる気を起こして、マンガ以外の部分も読むようになると思いますね。つまり、情報に興味をもたせること、理屈ではなくて感情の部分で人を引きつけること、それがマンガの役割なんです」そして岡崎は、ともすれば外国人にありがちな誤った思い込み、つまり「マンガを読むと活字の本を読まなくなる」を次のように訂正する。「いまの日本では、マンガ好きな子供ほど、活字の本もよく読むんですよ」

では、文字の情報をマンガに直すのに要するコストはどの程度かかるのだろうか？「だいたい２００ページのマンガを作成するのにかかる費用は、ざっと見積もって６００万円ですね。クライアントとの打ち合わせ、脚本書き、実際の作画、いっさいがっさい含めてです。文字だけの本をつくるのと比べて、コスト的にはたいした違いはないはずです。それでいて、文字だけの情報よりもインパクトは10倍も強いんですから」

（編集部注：各数字のデータは１９９６年初頭当時のもので、現在はさらに増えているという）

マンガ家とコンピュータ

デジタル・マンガ

１９８０年代初頭以来、アートの世界にもコンピュータがどんどん進出してきた。マンガはもともと、手描き作業が非常に多く、しかも人間の創造力に頼る部分が大きいという特異性があるため、コンピュータにはなじみにくいと言われてきた。だがそのマンガさえ、いまや例外とは言えなくなっている。

１９８４年から１９８５年にかけて、マイク・セーンツという名前の米国人が初めてコンピュータを使ってコミックスを試作した。「シャッター」というタイトルのスーパーヒーローものだが、８ビットのコモドア64を使用したため、まるで、線がまだ少々ギザギザになっている当時の「高解像度のカラー・ドット・マトリックス・プリンター」で印刷したような出来上がりだった。コミックス制作にコンピュータがぞくぞく使われるようになったのはこの時以来で、米国では多くのマンガ家や出版社が、彩色や特殊効果付けにコンピュータを用いている。日本のマンガの場合、セリフ（いわゆる「ネーム」）はほとんど写植だが、米国の読者は手書きのほうを好むので、アメリカン・コミックスのセリフは手で書かれるのが昔からの伝統だ。だが最近はその手書きセリフさえもコンピュータでコピーされるようになっている。

日本では、コンピュータが一般社会に浸透する速度は米国より遅れた。理由は、コンピュータを使用する際に、日本語処理がネックになっていたこと、そしてキーボード操作に不慣れな人が多かったためだ。だが、日本のマンガ家人口は多いし、みな新しい道具には敏感で、研究熱心なので、非常に早くからコンピュータを用いてマンガを試作していた人も少なからずいる。たとえば１９８３年11月12日の日経産業新聞（日本の産業経済紙としては最大部数のもののひとつ）を見ると、「社会風刺マンガ家岩本久則が自分のパソコンをマンガのアイデアの研究に使っている（パソコンで描くのではなく）」という主旨の短い記事がある。また同じ頃、たとえばすがやみつる（子供向け有名マンガ家でしかもコンピュータ大好きなマンガ家の一人。きわめて早くからコンピュータでマンガ試作を試みている人）は、コンピュサーヴで自分の作品をアップロードし、海外にも知られた存在となっていた。

１９８０年代終わり頃、日本のグラフィックデザイン界ではマッキントッシュが広く使われるようになり、マンガ家の中でも

新技術に関心の深い人々はマッキントッシュの影響を深く受けた。そのことを私が知ったのは１９８９年、たむらしげるにインタビューしたときだ。たむらは当時、５００万円もするコンピュータ・システム一式を自宅にそろえ、それを使ってマンガを描いていた。ただ、たむらはマンガ家とイラストレーターの中間的な仕事をしており、どちらかといえばイラストレーターと見られることのほうが多い。美しい絵柄、ファンタジックなストーリー、いずれも日本的な感じは薄く、ヨーロッパ風の雰囲気を漂わせている。依頼される仕事もイラスト関係のものが非常に多く、ポスター、雑誌の表紙、絵本などだ。絵本はもともと子供のためのものだが、現代では年齢を問わず女性層にももてはやされている。絵本のなかには、コマ割りやフキダシなどがあってマンガに似たものもあるが、ページ数はおしなべてマンガより少ない。判型もマンガより大きく、装丁も豪華なハードカバーで、紙質も良くカラーもきれいなものが多い。

たむらの作品がコンピュータで描かれているというのは、よくよく注意してみないとわからないだろう。１９８９年、たむらに、「なぜコンピュータを使って描くのですか」とたずねたところ、こんな返事が返ってきた。「単なる手描きより、色がよく出るからですよ。現在のオフセット印刷技術だと、色が変わりやすいんです。私はその点に関しては妥協したくないので、できるだけ本来の色をと考えています。色の完璧を求めると時間がかかるというのなら、よろこんで時間をかけるつもりです」量産とスピードアップを身上とする現在のマンガ業界にあって、たむらひとりはまるまる一日コンピュータに向かい、ひたすら一ページごとに線描に専念する。翌日はまた、まる一日かけて、色を入れていく。

うまく機械を使いこなせるか、それとも機械にふりまわされる結果になるか、というのは、コンピュータを使用するマンガ家につきものの大問題だ。いかにもコンピュータで描きましたと言わぬばかりの作品ができあがったり、コンピュータ使用の効果が歴然としていたりでは、同じコンピュータを持っているライバルマンガ家に、同じような技術を使わせるすきを与えてしまう。そのうえ、コンピュータ技術の進歩は日進月歩なので、あまりにも安易にコンピュータに依存して作品を描いていると、すぐさま時代遅れのマンガになってしまう恐れが多分にあるのだ。

日本の若いマンガ家は概して流行に敏感な「デジタル人間」なので、どんどんコンピュータを使用する人が増えている。比較的高い年齢層に属するマンガ家で早くからコンピュータになじんでいた人といえば、たとえばモンキー・パンチだ。１９９５

年、私のインタビューに答えて、次のように語ってくれた。「『コンピュータでございます』と言わぬばかりのマンガだけは何としても避けたいですね。理想を言えば、機械で描いたのであっても、絵筆と絵の具で描いたような仕上がりのカラーがほしい。つまり言葉を換えて言えば、いかにも機械的な冷たい感じがいやなわけですよ。私の場合、スキャナーを使うとまるで鉛筆で描いているような気分になれる。コンピュータは、ようするに私にとっては紙であり筆でありインクである、というわけですよ」

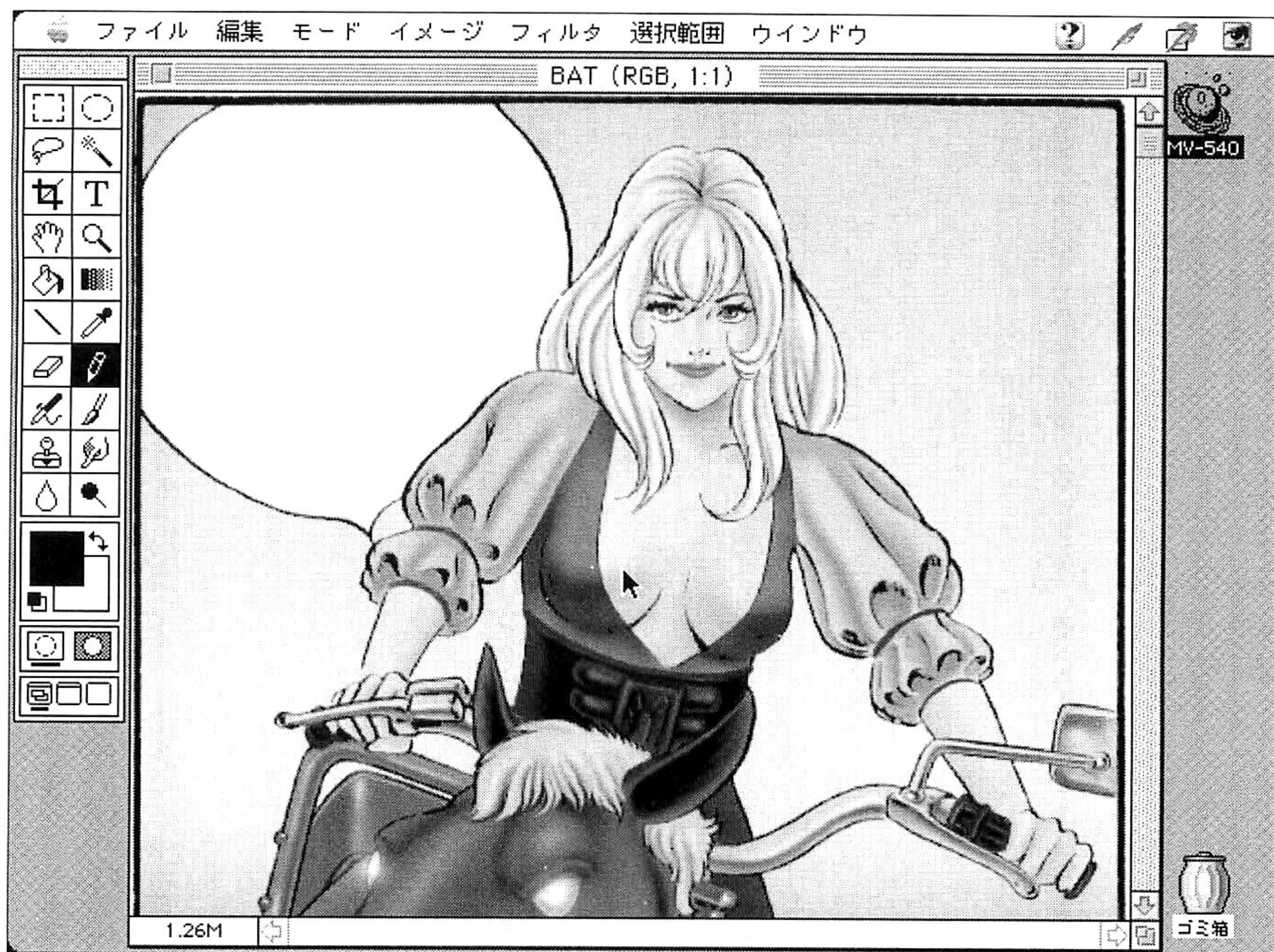
モンキー・パンチ（このペンネームで呼ばれるのが好きだという）は、コンピュータでとことんマンガの実験をやったあげく、いまでは、さまざまなイメージのデータベースとして機械を使用しているという。すなわち、キャラクター、背景、小道具などのイメージを入れておき、必要に応じて出してきて使うのだ。コンピュータが最大の力を発揮するのは、このデータベースとしての機能だというのが彼の意見だ。マンガを描く際にひんぱんに使われる図像上の細かいテクニックなどにも、コンピュータを駆使しているという。たとえば、地図のように込み入った図や、紗をかけたような特殊効果などだ。アイデアがひらめいた場合などにも、コンピュータを使うという。「マンガを描く際にいいアイデアがなかなかわいてこない場合もあります。そういう時はデジタル・カメラを持って外に出て、写真を撮るんです。雲や岩や、川や海、地面とかね。そしてそれをコンピュータの画面に出して、イメージをいろいろに組み合わせて見るんです。コンピュータのおかげで、手で描く場合より何倍かたくさんの実験ができるんですよ。今では絶対に欠かせない道具になりましたね」

だが便利だからといって、コンピュータに欠点がないわけではない。モンキー・パンチは語る。「どんな新技術にも、時間との競争という問題はかならずついてまわりますね。コンピュータを使っていてはまずまにあいません。だから仕事がぎっしりつまっているときは、私は手で描きます」コンピュータを使って描いているとき、システムが突然故障して、そのためにせっかく描いたマンガが全部消えてしまったという経験ありのマンガ家もいるという。モンキー・パンチはその話をして、こうつけくわえた。「だから私は、コンピュータを使う際には、描くそばからどんどんバックアップしていくことにしているんです」

コンピュータとマンガの未来に関しては、モンキー・パンチは非常に希望をもっているという。「コンピュータ・テクノロジーとマルチメディアには無限の可能性があると思います。いわゆるデジタル・マンガに限界があるとしたら、それは、マンガ家自身のイマジネーションが技術の進歩に追いついていけない、という場合だけでしょうね」

マンガを描く上でコンピュータを駆使するのはすばらしい、と雄弁に語るマンガ家は、寺沢武一だ。寺沢はかつて手塚治虫のアシスタント経験もあり、きわめて「アメリカ的」なハードボイルド・SFアドベンチャーの第一人者として名を知られている。代表作は「コブラ」。モンキー・パンチとともに何度も欧米のコミックス・コンベンションの招待を受けたこともあり、海外では最も有名な日本人マンガ家の一人だ。「コブラ」はビズ・コミュニケーションズから英語に翻訳されて出版されている。1990年代の初め頃、MTVがロック・スター、マシュー・スウィートの曲「ガールフレンド」のビデオを放映したことがあったが、その際に「コブラ」の絵が使われたため、大勢の米国の視聴者が寺沢の絵を目にしたのだ。スウィートは寺沢や日本アニメの大ファンで（お気に入りキャラクターのタトゥーを入れたりしている）、ビデオの中に、イメージ効果を狙って「コブラ」のアニメの一部を断片的に挿入したのだという。

寺沢はたえず新技術の研究をこころがけるマンガ家だ。1985年という時期に、早くもNECのPC9801をベースにしたコンピュータ・システム一式（当時百万円もしたという）を導入し、「週刊少年ジャンプ」連載の「BLACK KNIGHTバット」をそのシステムを使って描いていたという。その後もコンピュータ・マンガの可能性をとことん追求しつづけ、自作のマンガをもとにしたゲームやCD-ROMの製作を試みている。「デジタル・コミックス」の主唱者でもある。

数年前、寺沢はカリフォルニア旅行の途中、映画プロデューサー、ジョージ・ルーカスのスタッフがマッキントッシュを使っている現場を見学した。帰国後、1992年、さっそくマッキントッシュをベースとしたシステムをそろえ、斬新な連載マンガ「TAKERU」を描きはじめる。制作過程は次のとおりだ。まず鉛筆でざっとラフスケッチをする。そしてキャラクターと背景を別々にトレースする。次にそれをスキャナーでコンピュータにとりこみ、描線を仕上げ、色を入れていく。色づけに使うプログラムは、「フォトショップ」や「イラストレーター」だ。そして、描きあがったキャラクターや背景をコマのなかに入れる作業に取りかかる。両方をコンピュータでいっしょにし、さまざまな特殊効果もこの段階で入れる。こうしてできあがったフルカラーのSFファンタジーマンガ「TAKERU」は、ペーパーバックの単行本が1993年に出版され、翌年には続編も出て、読者の大反響を呼んだ。これはいけると踏んだ出版元は1994年、「マッキントッシュの電脳漫画術：Macで拡がる寺沢武一ワールド」と題する詳細なハウツー本を出した。「世界初のCGコミックス入門編」と銘打たれた同書には、「TAKERU」の抜粋がおさめられたフロッピーディスクもついている。

寺沢武一がコンピュータでデジタル・マンガ制作中のコンピュータ画面。

1994年春、私は東京にある寺沢の仕事場を訪れてインタビューした。そのおかげで、「デジタル・マンガ」に対する寺沢の発想が、非常に日本的なものであるとわかった。寺沢自身の大好きな色は黒なので、服装もいつも黒と決まっているし、仕事場のインテリアも黒っぽくて未来風だ。その中で、明るい色のコンピュータシステムがひときわ目立っていた。ヘビーメタル・ロックのファンの中に寺沢ファンが多いのも、黒が大好きということでうなずける。

たむらしげるやモンキー・パンチが言っていたことと同じことを、寺沢もはっきりと口にした。「コンピュータで描くのは、手描きよりずっと多くの時間がかかる」少なくとも三倍はかかるという。そして寺沢は皮肉っぽい笑顔でこう言った。「コンピュータマンガの分野にかけては、私は草分けだと思いますよ。私が開拓したあとについてくる人たちは楽でしょうね」コンピュータでマンガを描くことで最も良いと思うのは、いろいろなカラーや特殊効果の実験が自由自在にできることだという。たとえキャラクターと背景をコンピュータ画面で組み合わせたあとでも、やりなおしは自由だ。しかも影づ

けと特殊な照明効果をちゃんと使えば、絵に3D効果を与えてキャラクターを透明にすることもできるし、光り輝いているようにみせることもできるのだという。たとえば「TAKERU」のなかに次のようなシーンがある。キャラクターのひとり、女戦士の「飛燕」が巨木の枝にすっくと立っている。太陽光線が木の葉をすかしているため、飛燕の顔や身体にきれいな模様のようになって光がさしている。非常に美しい絵だ。しかし、この効果を出すには、手描きではまず不可能だ。

寺沢はたむら同様、色に非常にひかれるという。「日本のマンガ産業がこんなに発展できたのは、一つにはモノクロであるということ、そして紙が安いからでしょうね。だから私みたいに色が好きな者にとっては、モノクロばかりだというのは大問題です。この世界の常識の逆を行っていることになりますが。・・・私がやりたいのは、いろんな方法で自分を表現したいということですね。その点たむらしげるさんとは立場がちがいます。たむらさんはどちらかといえばイラストレーターですが、私はマンガ家ですから、絵本ではページ数が足りない。アメリカン・コミックスの本でも、私にとってはページ数が足りないくらいです」

話が日本のマンガ業界のことに及ぶと、寺沢は「日本では壁にぶちあたりやすい」と述べた。「日本のマンガ界は繁栄しているし安定しているしで、変化を好まない傾向がありますね。コンピュータマンガに積極的な編集者というのは少ない。だいたいは、やはり手で描いてくれと言ってきます。でもいずれは、こういうマンガ界の体質をひっくりかえさないといけないと思いますね」

「デジタル・マンガ」にはそのほかにも長所がある。イメージをデジタル化すれば、たとえばゲームソフト、CD-ROM、アニメなどに移行させるのもたやすい、という点だ。寺沢は、日本だけではなく海外に広く視野を向けている。米国の書店にはあまりコミックスが置かれてないし、コミックス本専門の書店というのも非常に少ない。だから流通経路はつねに大問題だ。「CD-ROMのマンガを米国で出せば、保守的な流通システムもかわってくる可能性があると思います。コンピュータソフトを売っている店ならたくさんありますからね」

寺沢のマネージャー、伊藤淳子が口をはさんだ。「欧米の本は左から右に読んでいく方式になっているため（日本では右から左）、欧米でマンガを出版しようと思えば、それにあわせて絵に手を加える必要があるんです。でもコンピュータを使えば、絵を左右逆にするのも修正するのも、わりに楽にできますすね」

第七章　英語圏におけるマンガ

——海外での人気と出版事情

なにぶん英国に行ったことがあまりない私なので、１９９５年（35年ぶりだ）の夏にロンドン大学主催の会議でマンガのことを話してくれという依頼が来た時には、天にものぼるほどうれしかった。その会議のタイトルは「ヒロシマ・ウィーク」で、私がマンガの「メッセージ」を聴衆におくった会議としては最も風変わりなものだった。ロンドンは「熱波」の真っ最中で、エアコンもなく、会議室はまるで蒸し風呂のようだった。他の講演者の演題は「広島以来のアジアの戦争」「日本の左翼と原爆」などなど、それに「女性性器切除問題は懸念すべきか?」といったものもあった。その中に混じって私の演題は「マンガの意味」。たぶん主催者側の意図は、あまり堅苦しくない講演も混ぜよう、というものだったかもしれない。聴衆はみな熱心でまじめであり、日本のマンガにも関心が深いという人ばかりだったが、いつも私が接する「マンガ・ファン」たちとは大違いだった。後で知ったことだが、主催者も含めて、その会議につどった人々はおもに革命共産党員が多かったという。

アジアのマンガ

こんにち、日本のマンガは世界中でホットな話題となっている。ひとたび話がマンガになれば、国籍とか政治的立場とは関係ない。マンガがこんなにも注目を集めているのは、一つにはアニメの輸出が盛んなのでそれに便乗したという事情もあった。だが今や、マンガは日本という狭い枠を突き破り、世界をめざして飛び立っている。アニメとマンガが日本以外で最初に人気を博したのは、アジア諸国だ。１９７０年代初期に進出がはじまった。日本は地理的にも文化的にもアジアの一部なので、アジア諸

「週刊少年マガジン」の台湾版「少年快報（New Youth Express Weekly）」1995年7月1日号表紙。
ⓒ1995　講談社／トン・リー（東立）出版社

国の人々は、親近感がある日本のマンガにすぐさまとびついた。それまで人気のあったアメリカン・スタイルのコミックスはたちまち見捨てられた。現在、韓国の書店に並んでいるマンガ雑誌は、つくりといい作品の画風といい、日本のマンガ雑誌と見分けがつかないくらいよく似ている。台湾や香港やタイでは、日本の出版社の正式許可を得て翻訳出版されている日本のマンガが非常に多い。タイをはじめとする東南アジア諸国では、「ドラえもん」や「DRAGON BALL」が子供たちのアイドルになっていて、本国同様の大人気を博している。台湾には日本のマンガ文化が深く浸透していて、日本の少年マンガ雑誌はほとんど全部と、少女マンガ雑誌や青年マンガ雑誌も数誌出版されている。講談社の「週刊少年マガジン」編集長の話によれば、１９９５年現在、同社のマンガ雑誌は、日本に遅れることわずか三日で台湾語訳版が出せるシステムになっているという。

１９９０年代以前は、日本のマンガ雑誌の海賊版がアジアで大量に流通していた。その中にはリプリント版もあり、真似て描き直したものもあった。米国の研究者、ジョン・レント教授は「アジアにおけるマンガとアニメ」と題する論文（アジア15か国のマンガ家およびアニメーター総勢２００人あまりにインタビューした結果をもとにしている）で、次のように書いている。

「台湾では、みずから『海賊版出版の帝王』を自称するトン・リー（東立）出版社（経営者はフェン・ウェンナン）が、15年にわたって千点以上の海賊版マンガを出している（訳注：この会社は、現在では著作権料を支払い、正規の翻訳マンガ本を出している）」

日本の出版社もとうとう手をこまねいて見ていられなくなり、著作権事務所を通じてアジアにおける著作権を確立し、海賊版横行に網をかけた。だが実は海賊版は、ほんのひとつの問題にすぎなかった。日本のマンガがあまりにも人気を博すようになったアジア諸国の中には、「マンガは道徳的退廃であり、日本による文化帝国主義の侵略だ」という世論が出る国があらわれた

のだ。特にかつて日本の植民地支配を受けた国がそうだった。この現象が最も強烈なのが韓国だ。なにぶん、日本とは昔から、親しみと憎悪とのいりまじった複雑な関係を保っているお国柄である。レント教授は先に挙げた論文のなかで、このことについて、韓国の倫理委員会の見解を引用し、次のように記している。「日本のマンガの『ディープ・キス、裸、冒涜的な言動、人を斬ったり撃ったりする行為、血みどろシーン、手足の切断シーン』に関して、韓国ではかなり以前から検閲をおこなっている」以前、「韓国マンガ家連盟」が日本のマンガの追放を求めたこともあった。このように韓国では個人や団体によって、「マンガを韓国の国情に合う形に矯正しよう」という努力が続いている。

ヨーロッパのマンガ

ヨーロッパでもマンガの人気はめざましいものがある。意外なことに、異文化的な抵抗感はほとんどないようだ。アジア諸国の場合同様、マンガ人気に火がついたきっかけは、日本製アニメだった。ヨーロッパでも日本製アニメがテレビ放映され、レンタルビデオショップにも並んでいる。１９９１年、ジャマイカ出身の白人、クリス・ブラックウェル（米国にレゲエを紹介した人物でもある）率いるエンターテインメント企業（本拠地はロンドン）が、「マンガ・エンターテインメント」なる会社を設立して、日本製マンガの輸入にのりだした。日本製アニメ（当時、誤ってこれが「マンガ」と呼ばれていた）を英語にダビングして販売するほか、マンガ本を英語に翻訳して発売するのがおもな事業だった。「マンガ・エンターテインメント」がマンガ事業に着手したことで、ヨーロッパ大陸のマンガファンたちは大きな衝撃を受け、米国にもその影響はおよんだ。「マンガ・エンターテインメント」はさっそく米国にある日本製アニメ輸入会社を買収し、支店を設け、全米の音楽ショップで日本製アニメビデオを販売する供給網を作り上げた。

一方イタリアでは、子供向けの日本製アニメやマンガ（たとえばいがらしゆみこ描く、ミネソタ出身の孤児が主人公を務める「キャンディ♡キャンディ」）が、１９８０年代初頭にさかんにもてはやされた。１９９０年代に入る頃には、輸入されるアニメやマンガの範囲もぐっと広がり、巨大ロボットの話や甘ったるいロマンスだけではなく、「ジョジョの奇妙な冒険」のような「スーパー・バイオレンス」的なシリーズものや、大人向けのエロティックなものも増えてきた。フランスでは、ニュー・アート的なレベルにまで洗練された美しいフランス・コミックス本「バンド・デシネ」がすでに存在し、大人向けフランス・コミッ

クス本も多く出版され、よく売れている。このようにもともとコミックスが盛んな土台があったところへ、日本のマンガが輸入され、爆発的な人気を得た。「バンド・デシネ」のような大型のハードカバーで出たものと、日本の小型のマンガ本スタイルで出たものと両方あった。出版社「グレナ」が、マンガ主体の厚手の雑誌「カメハ」を出しているが、これはハードカバーで、「バンド・デシネ」と同じようなスタイルだ。パリでは、上述の「グレナ」や「トンカム」といった出版社が、マンガのフランス語訳本をつくり、自社経営のコミックス専門書店で販売する、という方式がトレンドになっており、なかなか面白いやり方だ。日本製アニメやマンガを売る店はおもにバスティーユ地区に集中していて、店の名も「マドカ」「ガイジン」「カツミ」など日本風に凝っている。私はその中の一軒、「カツミ」に足を運んでみた。「カツミ」というのは店主の名前をそのまま借りたものだと思ったので、相手が日本人ならば、へたなフランス語ではなく日本語で話ができるだろうと期待した私は、店主に会わせてもらえませんかと頼んだ。だが残念無念、期待ははずれた。店主はれっきとしたフランス人で、ただ自分の大好きなマンガのキャラクターの名前を借りて店の名にしただけだという。

アジアにせよヨーロッパにせよ、日本製マンガに対する各国の反応はそれぞれ微妙にちがう。ただしヨーロッパでは、各国語に翻訳された日本製マンガは、英語圏の諸国、ことに米国経由で輸入されている場合が多いという事情はある。

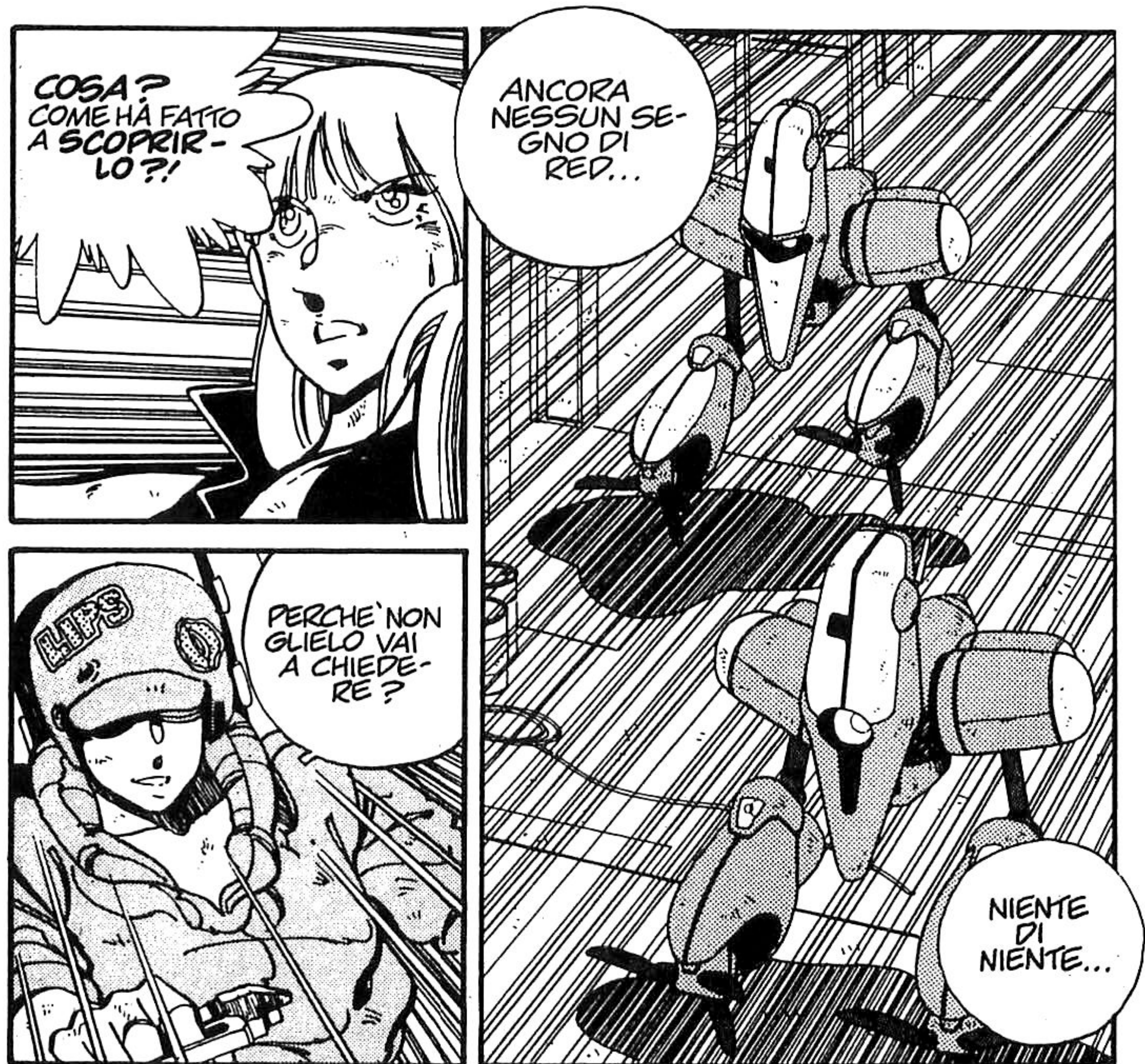
英訳版マンガの出版社

遅いスタート

１９８０年代半ば、「日本のマンガを英訳して米国で売りたいがどうだろうか」という意欲的なアイデアを持って私のところにやってきた人々が何人かいた。「それはいいアイデアですね、ぜひやってください」とは答えたものの、私自身、はたしてうまくいくだろうかという懸念を隠すことはできなかった。なにぶん、すでに失敗例を多く見ているので、日本のマンガが米国で人気を博すのがどんなに困難かというのはわかっていた。近現代コミックスの生みの親は米国だ。だから米国では、読み手の側にも出版社側にも、さらに流通経路に関しても米国なりの方式というのが確立している。その他に、私個人の考えとして、悲観的にならざるをえない理由があった。１９７７年、私は友人たちと一緒にマンガを英訳して出版しようという野望を抱き、

「駄駄会」という名前のチームを作って、大好きなマンガを英語に訳してみたことがあったのだ。だがそれを出版してくれる会社はほとんどなかった。

１９８０年以前、英語に訳されて米国で販売されている日本のストーリーマンガといえば、ただ一つ「はだしのゲン」しかなかった。作者中沢啓治の半自叙伝でもあるこの作品は、広島に落とされた原爆の恐怖を描いたマンガだ。中沢自身、死をまぬがれた被爆者である。強いメッセージ性を持つ作品なので、英語版の翻訳と出版はすべて、日本人、米国人両方のボランティアの手で行われた。１９７６年に結成された「プロジェクト・ゲン」という名前の非営利組織がそれで（先述した「駄駄会」のメンバーも含まれている）、中沢啓治が作品に込めたメッセージを米国人にも伝えるべく、純粋なボランティア精神で仕事をした。このように、もともと「はだしのゲン」の英訳出版という冒険的な試みには、メッセージの伝達という目標があったため、ぜひとも出版しなくてはという大きな熱意が生まれ、その結果、商業出版の流通経路に乗せるまでにこぎつけた。こんにち、「はだしのゲン」英訳版が世界中に読者を持つまでに至ったのは、こうした事情があったためである。この作品は世界中の批評家にも好意的に迎えられ、今では多くの言語に翻訳されている。フランス語、ドイツ語、スウェーデン語、ノルウェー語、インドネシア語、ポルトガル語、ロシア語、タガログ語、エスペラント語など、さまざまな訳本が出ている。１９８３年、中沢が「はだしのゲン」と同じようなストーリーをさらに短い形で描いたマンガ「おれは見た」を、米国のコミックスそのままの体裁（完全なカラー印刷だった）に直したものが米国で出版された。日本のマンガが米国コミックスの形式で出たのはこれが最初で、出版元は「エデュコミックス」（スタッフは、社長兼社員であるレナード・ライファス一人だけというささやかな出版社）。だがこれは、当時としてはいちかばちかの賭にも似た出版であり、事実、零細企業である出版元は、ほとんど倒産にまで追い込まれた。「はだしのゲン」英語版も、最初は売れ行きがよかったとはお世辞にも言えない。15年近くたって、「ニュー・ソサエティ・パブリッシャーズ」および「ペンギン・ブックス」の二大出版社の手で発売されて初めて、「はだしのゲン」は商業的に成功したのだ。

１９８０年代初頭、「はだしのゲン」英訳版が注目されはじめたころ、前後して日本のマンガ数篇が英語に翻訳出版されている。ただしほとんどがアニメをもとにした短編であり、何とかして海外で注目されたいと願うマンガ家が強引に出版したものか、そうでなければ英語を学ぶ日本人読者向け教材出版物であるか、のどっちかだった。翻訳されたセリフの英語は稚拙なものが多

たがみよしひさ「グレイ」イタリア訳版。セリフは「ロボットが来たわ！」。
1991年グラナータ・プレス刊。米国で出版された英訳版からの重訳。

く、たとえ英語がましであっても本の形式が日本のマンガそのもので、アメリカン・コミックスの形式に慣れた英語教師たちから見れば、英語教材としても使いにくいものがほとんどだった。

米国の読者が日本のマンガを目にする機会は、実は、「はだしのゲン」英訳版が出るずっと昔からあるにはあったのだ。１９２０年代から１９３０年代にかけて、米国の新聞の連載コミックスが日本のマンガのお手本となったため、米国に渡って勉強や仕事をした日本のマンガ家が何人もいたからだ。たとえば１９３０年に連載マンガ「スピード太郎」で人気を得た宍戸左行は、９年間も米国に住み、米国コミックスの通信教育を受けて勉強に励んでいた。あるいは木山義喬（米国名ヘンリー）は、１９００年頃サンフランシスコにやってきて、１９０６年にはサンフランシスコ大地震を経験している。１９３１年に木山が出版したマンガ「四人書生」は、日米両国の読者を対象として描いた自伝的作品だ（ただし、このマンガのセリフを読み通すには、両国語に堪能でなければならないため、売れ行きはかなり悪かったはずだ）。また第二次世界大戦中、反体制マンガ家八島太郎は、「ニュー・サン」と題するマンガ本、兼、絵本を出版している。米国人向けに描かれ、日本の軍事体制をこてんぱんにやっつけた作品だった。だが、これら米国在住の日本人マンガ家が米国のコミックス作家や米国人読者に影響を与えたかと言え

ば、それは否定せざるをえないだろう。彼らはほとんど孤立状態で仕事をしていたし、当時の日本マンガは、独自の表現方法が、まだ確立されていなかった。

1963年、米国のテレビで手塚治虫の「鉄腕アトム」（米国タイトルは「アストロ・ボーイ」）放映が開始されたのは、まさに画期的な出来事といえる。少年型ロボットを主人公とするこのアニメをNBCが輸入し、テレビの全米ネットで放映したのだ。同時に、「アストロ・ボーイ」のコミックス本も出版された。ところが、この本のスタイルが完全な米国コミックス本の体裁で、あたかも米国人コミックス作家が描いたものとしか見えなかった。テレビアニメも、プロデューサー、フレッド・ラッドの手で完璧に編集され、英語に吹き替えられていたから、米国の子供たちは、まさか「アストロ・ボーイ」がもともと日本人原作だとは夢にも思わなかった。コミックス本にも、日本人の手になる作品だと気づかせるような箇所はみじんもなかった。ともあれ、こうして「鉄腕アトム」がヒットしたことで、ほかの日本製アニメ数本が米国に進出する道ができた。だが米国のテレビには暴力表現や内容に関して規制があるため、作品は厳しく選定されたし、せっかく放映されたそれらのアニメも、もともと日本製であるという事実をとことん隠すべく細工がなされていた。

成功

マンガとアニメをめぐる米国の文化的環境が、やがて好ましい方向に変わり始めたのは、1980年代初頭だった。まず、日本製アニメ数本が、米国在住の日本人や日本語を話す視聴者向けに、テレビのUHFチャンネルで放映され始めた。これが当たったのだ。番組の視聴者は、日本語を話す人々はもちろん、単純に日本に興味があるという人々も多かった。

第二に、英語に吹き替えられ、かなり編集の手を加えられたが日本製であるということをはっきりさせたアニメ、たとえば「バトル・オブ・ザ・プラネッツ（惑星の戦い：日本正式タイトルは『科学忍者隊ガッチャマン』）」「スター・ブレイザーズ」（原作は松本零士のマンガ「宇宙戦艦ヤマト」）や「ロボテック」などが、ケーブルテレビやローカルテレビで放映されたことだ。「ロボテック」をプロデュースしたのはプロデューサーのカール・マセックで、日本製アニメ三本を混ぜ合わせ、全く新しい台本を作成して、このタイトルのオリジナル・アニメを創り上げた。そのため、純粋に日本アニメを追求するファンたちからは、マセックは、「オリジナル・ストーリーをねじまげ、他の話をむりやり捏造する悪魔のような言語道断な人物」とみられただろ

う。だが「ロボテック」そのものは大成功で、熱心な追っかけファン層をつかみ、日本製アニメへの大きな関心を起こす呼び水となった。「ロボテック」に影響された小説やコミックス本、キャラクターグッズまでできたほどだ。

三番目に挙げられるのは、「カートゥーン・ファンタジー・オーガナイゼーション」という名のファン・グループが、盛んに日本製アニメを米国で上映しはじめたことだ。このグループは1977年、ロサンゼルスで旗揚げされた。熱心なアニメ評論家で歴史家のフレッド・パッテンがマーク・マーリノ、ロビン・レイドンその他数人の日本アニメファンとともに、日本製アニメの上映を目的として興した団体だが、じきに米国全土に支部ができるほど発展した。

四番目に、日本の著名なマンガ家が米国のコミックス・コンベンションに参加しはじめたことが挙げられる。その嚆矢となったのは手塚治虫、永井豪、モンキー・パンチ、いがらしゆみこの四人が1980年、「サン・ディエゴ・コミックス・コン」に参加したことだ。

これら四つのきっかけをふまえて、米国および全世界でアニメファンの爆発的増加（およびマンガファンの拡大）現象が起こる直接の引き金となったのは、なんといっても安価なビデオ・カセット・レコーダーの普及だと言えよう。これが普及したために、ファンたちは大好きな日本製アニメを自由自在にコピーして仲間と貸し借りするようになった。日本語ができる友人に頼んで、日本語のセリフをむりやり英語に訳してもらったり、そういう便利な知り合いがいない場合は画面を見ながら自分でセリフの意味を想像したりした。マンガとちがってアニメの場合、言葉の意味がわからなくても、物語の筋をつかむのはわりに容易だ。マンガの場合は、日本の事情がある程度わかっていて、日本のマンガの「文法」に関する予備知識がないと、外国人がストーリーを理解するのはむずかしい。たとえ英訳されたマンガの場合でも、この問題はつきまとう。近年、コンピュータが比較的安価に買えるようになると、アニメファンたちはさっそく、お気に入りの日本製アニメに、コンピュータを使って自分で英語の字幕を入れたりもした。なにぶん日本製アニメは、米国のテレビ放送基準に照らせばあまりにも暴力シーンやエロティックシーンが多いし、文化的に奇妙に見えることもあって、テレビ放映されにくい。こうして、ファンが自分で英語の字幕をつけた日本製アニメのビデオはファンたちのあいだで貸し借りされ、ダビングされたりして、全米に広まった。米国に、「ジャパニーズ・アニメーション・インダストリー・リーガル・エンフォースメント・ディヴィジョン（日本アニメ産業の法的強力化を志す部局という意味。頭文字をとって、「JAILED（監獄にぶち込まれた）」という刺激的な略称で呼ばれる）」という組織がある。この団体で日本製アニメの英語字幕を入れたり、吹き替えたりの仕事をしているプロデューサーや配給者たちは、ファンによる海賊版アニ

メの普及をなんとかくいとめようと努力した。だがアニメ（やマンガ）が人気を得たのは、これら海賊版のビデオを使ってファンが英語の字幕を入れたりコピーをしたからこそだというのは、動かせない事実だった。

１９８０年代半ばになると、日本のマンガは米国でもある程度の商業的成功を収めるようになった。その理由の一端は、米国のコミックスファンやコミックス作家たちが、米国伝統のスーパーヒーローものに飽きて、もっと異なったスタイルの作品を探し求めるようになったからだ。先述した中沢啓治の「はだしのゲン」英訳版が出たのは１９７８年だが、これを読んだ米国のファンたちは、こういう長い形式だと、きわめて小説に近い効果が出せるということを初めて知ったのだ。ついで米国人に衝撃をあたえたマンガは、原作小池一夫、作画小島剛夕の美しい傑作サムライマンガ、「子連れ狼」全28巻。この作品に大変な刺激を受けた米国のコミックス作家としては、たとえば１９８０年代を代表するコミックス界のスーパースター、フランク・ミラーがいる。コミックスというものがこんなにも映画に近いすばらしい効果を上げ得るのだということを、ミラーその他のコミックス作家たちは初めて理解したのだ。ミラーはこの作品に心酔するあまりに、１９８７年、シカゴの出版社「ファースト・コミックス」から出た「子連れ狼」英訳版の表紙絵を、みずから筆をとって描いたほどだ。これは米国のコミックスファンのあいだでもたちまちセンセーションをまきおこした。

原作小池一夫・作画小島剛夕の「子連れ狼」英訳版第１巻の表紙絵。フランク・ミラー画。
ⓒ1987 小池一夫、小島剛夕
英語版：ⓒ1987 FIRST PUBLICATIONS INC. AND GLOBAL COMMUNICATIONS CORP.

これ以降、米国のコミックス本の大出版社で、日本のマンガ本の英訳版を少なくとも一度や二度、出していない会社はないと言ってよい。たとえ実際に出版したことのない会社でも、英訳版の企画は必ず立てている。それらの中で最

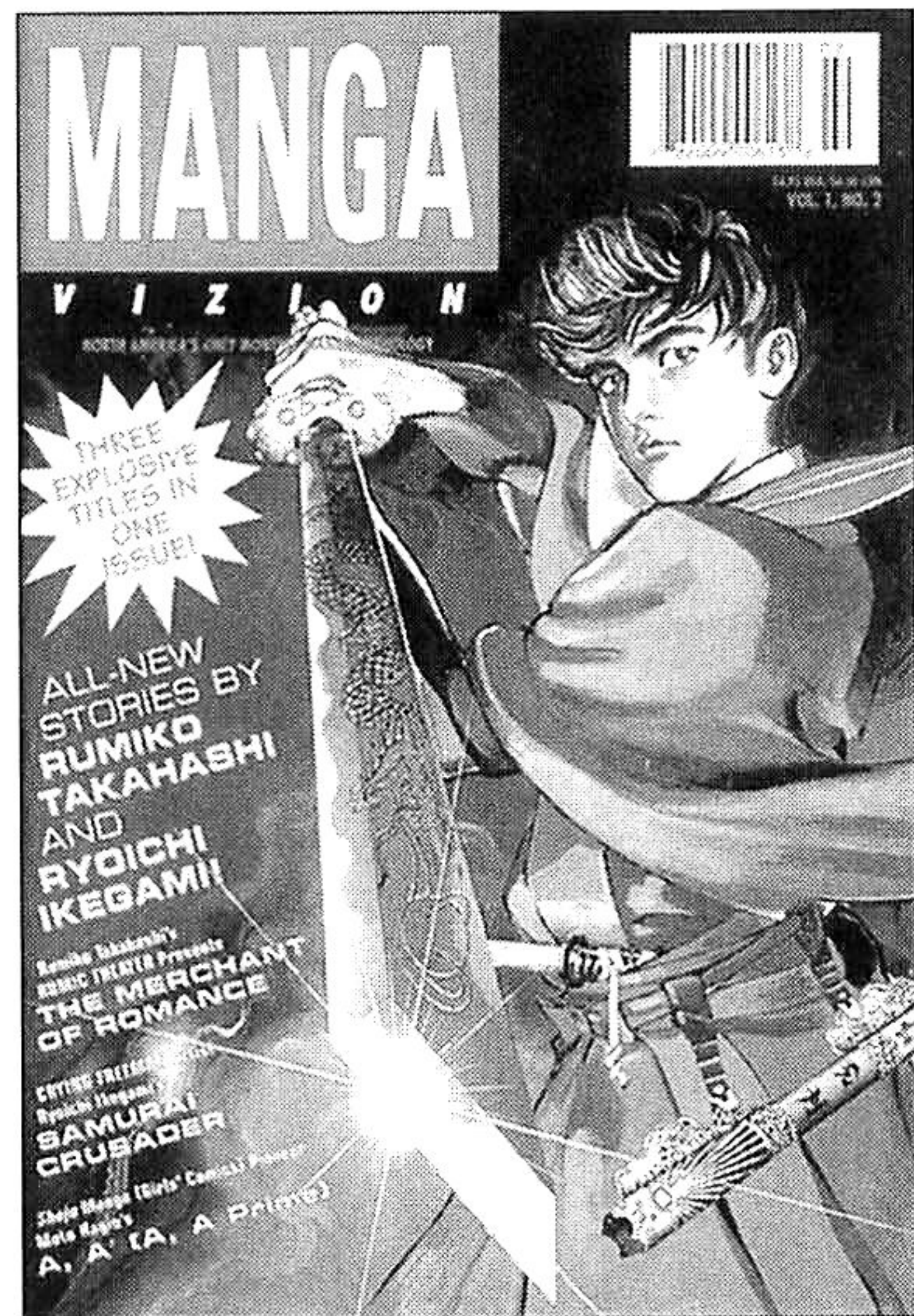
もきわだっているのは、「マーヴル・コミックス」（本の奥付は「エピック・コミックス」となっている）が出した、大友克洋作の暗いSFスリラー、「AKIRA」英訳版だろう。これは1988年に初めて出版されている。大友独自の細かいリアルな絵柄は、米国人の好みにぴたりと合う（大友自身、フランスと米国のアートスタイルに影響を受けており、日本人キャラクターを、小さめの眼のいかにもアジア的ルックスで描いた最初の作家でもある）。長篇マンガ「AKIRA」は、未来の「ネオ東京」を舞台として、黙示録的な超能力パワーを持つ怠惰な暴走族を描く、反ユートピア的な物語だ。まさにずばり、米国の読者の好みにはまっていた。だがこの英訳本がヒットした要因としてはそのほかに、「マーヴル・コミックス」のネームバリューの強さ、アメリカン・コミックス風にするために彩色までほどこした）、それに日本ではすでにこの作品のアニメ版が大ヒットしていたこと、などが挙げられよう。このアニメは、やがて英語に吹き替えられて米国のアートシアターで封切られたが、物語が長くてややこしいのにもかかわらず、批評家たちからは好意的に評価された。暴力的で絵画的なアニメであり、ビルがふっとんだり変形したりの精細なシーンがあって、ディズニー・スタイルのアニメに慣れた米国のファンには非常に新鮮に映った。だが、マーヴル・コミックス刊の英訳版「AKIRA」は、米国で出版された日本製マンガとして最大のヒット作になりはしたが、出版継続という面で壁にぶちあたらざるを得なかった。この作品は日本では10年間の連載ののち、ようやく1992年に完結したが、米国では、英訳版の刊行が一時途絶えたままになっていた。そのため、1995年初頭の時点では、米国のファンたちは、この作品は未完のまま終わるのだろうと信じていたのだ（訳注：その後、英訳版も完結した）。

1995年現在、米国における英訳マンガ出版の最大手は、東海岸の「マーヴル・コミックス」ではなく、西海岸の「ビズ・コミュニケーションズ」と「ダークホース・コミックス」である。もともと西海岸地方では日本のマンガに対する関心が強い。「ビズ・コミュニケーションズ」と、「ダークホース」社のマンガ部門である「スタジオ・プロテウス」は共にサンフランシスコに社屋を持ち、互いにほんの2、3キロしか離れていない近さだ。マンガ英訳本の出版に関して、両社に比べればまだ粒は小さいものの、急成長しつつある会社としては、テキサスに本拠を置く「アンタークティック・プレス」がある。

ビズ・コミックス

ビズ・コミュニケーションズが日本のマンガ本の英訳出版をはじめたのは、１９８７年。最初、米国のコミックス出版社「エクリプス」と提携していたが、１９８８年、独立した。この会社の設立構想をたてたのは、サンフランシスコのベイエリアに長年住む堀渕清治だ。かつてはカリフォルニアのコミューンに住んだこともあり、日米両国のポップ・カルチャーにじかに触れていた経験のある人物である。ビズはたちまち、日本のマンガの英訳出版社としては最大手にのしあがった。１９９５年初頭のビズの宣伝によれば、米国で出版されているモノクロのマンガ英訳版の90パーセントは、ビズの版だという。だが同年の終わり頃、ライバルの出版社が、90パーセントというのは間違いで、ビズのシェアはじつは65から60パーセント、もしかしたら45パーセントにすぎないと言い出した。ビズも、たしかにライバル社に食われつつあることを認めさえしたのだ。だがたとえそうであっても、日本のマンガの英訳出版というささやかな分野において、ビズがガリバー産業であることにかわりはない。すでに50タイトル以上のマンガ英訳本を、ペーパーバックからハードカバー豪華本まで、いろいろなスタイルで出している。英訳マンガをいろいろ集めた月刊誌「マンガ・ビジョン」も発行している。そして、「ビズ・フラワー・コミックス」の名前の元に、他社にさきがけ、日本の女性マンガの英訳版をいろいろと紹介してもいるのだ。米国のコミックスの読者は圧倒的に男性が多いから、これは大変に野心的な試みだといえよう。

そもそもはじめから、ビズはマンガの英訳という点に関しては、他社より有利な面があった。日本のマンガ出版社としては最大手の一つ小学館の子会社であるという立場から、日本で最も人気のあるマンガを優先的に英訳することができた。経営的な面でも大いに有利だ（「マーヴル・コミックス」や「ダーク・ホース」以外の英訳マンガ出版社の寿命は、概して短い。１９９６年にはすでに、英訳マンガ出版の分野のパイオニアというべき、「エクリプス」および「ファースト」は出版社地図から消えている。大友克洋の「ＡＫＩＲＡ」の出版元である「マーヴル」傘下の「エピック・コミックス」の名前さえ、載っていない）。

ビズは日本の出版社と強いつながりがあるゆえに、日本製アニメの英訳配給という分野にも参入することができた。そして多くの場合、たとえば高橋留美子の「らんま１／２」のケースがそうだが、アニメと原作マンガを同時に売り出すことで、相乗作用を起こさせることができたのだ。１９９５年になる頃には、ビズのディレクターで編集長でもある藤井悟が、「わが社のアニメビデオの売り上げと英訳マンガの売り上げは、だいたい同じだ」と述べている。

「マンガ・ビジョン（Manga Vizion）」
第2号表紙絵。池上遼一画。池上はつねに人気のあるマンガ家だ。

日本のマンガをどのようにして米国の読者の好みに合ったものにするかという点は、最初からビズの大きな課題だった。独自の英訳のシステムをつくりあげたのもそのためで、翻訳チームを結成し、英訳者一名、さらにそれを英語のセリフとして自然なものにするための「リライト用スタッフ」または編集スタッフ一名を加えた。また日本のマンガは右から左に読まれるようになっているので、それを左右逆にする作業、さらに擬音（ブーンとかパーンなどのたぐい）を英語に直してコマの中に入れる作業などもある。１９９２年、藤井は私のインタビューに答えて、会社が独立する前、米国の出版社と提携して仕事をしたときに直面した問題点のかずかずを語ってくれた。「ものすごい議論になったのは編集方針をめぐってでしたね。米国の出版社は当然アメリカン・コミックスしか知らないから、日本のマンガもそれ式に変えて売り出そうというんですよ。たとえば、セリフではなくてキャラクターの心の思いをフキダシにしてあらわす習慣がありますが、米国側はこれをいつも口から泡ぶくが出て、その先にフキダシがつく形にしろというんです。それから、日本のマンガでは擬音が重要な要素を担っていますが、米国側はこれも、アメリカン・コミックス流に直せというわけです」

さらにカラーの問題があった。アメリカン・コミックスはほとんどがカラーだが、日本のマンガはモノクロが多い。モノクロというのは、米国の出版市場では圧倒的に不利だ。もちろん、モノクロマンガをカラーに変えて成功する場合もある。「ＡＫＩＲＡ」がそうだ。だが、日本のマンガはそもそも、白黒の生み出す繊細なニュアンスと陰影の効果を前提として描かれている。へたにカラーを入れれば、その効果がだいなしになってしまう恐れがある。昔の白黒映画を彩色しようという試みがいつも議論を呼んでいるのと同じで、マンガをカラー付けするというのには、常に大きな反対の声が上がる。ビズは一、二年かけてマンガのカラー化に取り組んだ結果、断念した。藤井は１９９２年のインタビューでこう語る。「カラーが好きな読者もいるし、そうでない人もいる。カラーにしたからといって売れ行きがよくなるものでもないだろうという結論に達したんです。だからモノク

ロに徹することにしました」

日本には、マンガ好きの読者が性別や年齢を問わずおおぜいいる。だが米国では、コミックスの読者といえばまず男性で、しかも気まぐれな読者が多い。そのため、英訳する作品の選定は非常な難問だ。藤井はこう言って嘆いたものだ。

「試行錯誤の連続ですね。というのは、読者の趣味がたえず変わるんですよ。たとえば１９９２年、『ラム』（日本語タイトル「うる星やつら」）、『北斗の拳』などは日本では大人気マンガだし、米国にもファンはいます。ところが、実際に英訳して売り出してみると、思ったほど伸びないんですよ」

ビズは小学館の子会社だが、今の段階では、日本のマンガ出版の大手で、この方式で米国に参入しているところは、小学館以外は皆無だ。そのわけは、この方式のはらむ問題点がすでにはっきりと露呈しているからである。藤井いわく、「日本だと、マンガ出版は巨大産業ですよね。ところがここ米国でうちの会社がやっている仕事は、ごくごくささやかなものでしかないんですよ。コミックスの市場そのものが日本よりはるかに小さい上、うちの会社の占めるシェアはたかだかその1パーセント前後にすぎません。日本の出版社が米国の市場進出に及び腰なのは、儲けが少ないからですよ。皮肉なことですが、うちの会社の仕事で最も金になるものの一つは、英訳マンガをヨーロッパの会社に売る際の権利金なんです。ヨーロッパの会社はそれをさらに各国語に訳して出すわけです。おかげでうちの英訳マンガは、イタリアではほとんど全タイトルの権利が売れましたし、スペインやスウェーデンでも好調です。最近はドイツもいいですね。インドネシアやブラジルでもいい線をいっているし、トルコからも引き合いがきています。英訳マンガは、世界中に飛躍する窓口でもあるんですね」。

高橋留美子「らんま1／2」英訳版。セリフはジェラルド・ジョーンズが書き直したもの。　Ⓒ1995 高橋留美子　／小学館
英語版：Ⓒ1995 VIZ COMMUNICATIONS INC.

スタジオ・プロテウス

１９９５年現在、米国における英訳マンガの第二の勢力ともいうべきは、「スタジオ・プロテウス」だ。サンフランシスコに本拠をおき、経営者はトーレン・スミスで、「マンガのパッケージング」を事業内容とする会社だ。米国のいわゆる「独立系」コミックス本専門出版社としては最大手の一つ、「ダーク・ホース」と密接なつながりがある（「マーヴル・コミックス」および「DCコミックス」は共に、米国のコミックス出版におけるガリバー企業だが、「ダーク・ホース」はその寡占体制の一部として組み込まれることなく、独立している）。「スタジオ・プロテウス」は雑誌「エロス・コミックス」のために、エロティックマンガの製作もおこなっている。経営者トーレン・スミスは、昔から日本のマンガの熱狂的な読者で、ビズが米国市場に参入したばかりの頃、同社で働いたこともある。その頃、スミスが英訳者ダナ・ルイスと組んで世に出した英訳マンガのいくつかは、米国でも最も高い評価を得た。たとえば、宮崎駿「風の谷のナウシカ」や、白土三平「カムイ外伝」など。だが結局、ビズとうまくいかなくなったスミスは退社し、ビズのライバル社「スタジオ・プロテウス」を設立した。スミスの説明によれば、この会社は「日本のマンガの『パッケージ』を業務とし、マンガの中で面白そうなものを選び、出版してくれそうな米国の出版社を捜して、契約および出版実務を行う。英訳、修正、レタリングもすべて含めて行う。そして、写真製版できるコピー原稿を作成する」。１９９５年現在までに、会社が作成した英訳マンガは総ページ数にして1万6千ページを越え、作品数は35本を数える。

「スタジオ・プロテウス」が採用するマンガには、共通点がある。経営者のスミスみずから、非日本的な作風のマンガ家の作品を選んでいるのだ。このことと、もう一つ、文才に恵まれたスミスが自分で筆をとって、英訳されたセリフを米国の読者好みに書き直していること、以上二つの理由によって、「スタジオ・プロテウス」は業界で立派に生き延びている。大友克洋の「童夢」（英訳マンガのうちでおそらく最良のものの一つ）のほか、士郎正宗の諸作品も出している。神秘性を秘めた不思議なストーリーテリングの作品を描く優れたマンガ家士郎は、「スタジオ・プロテウス」によって紹介されたおかげで、日本よりも先に米国のファンの間でカルト・スターの地位を獲得した。「スタジオ・プロテウス」および「ダーク・ホース」から出版された士郎の作品には、「ドミニオン」「オリオン（日本語タイトル「仙術超攻殻オリオン」）」「ゴースト・イン・ザ・シェル（日本語タイトル「攻殻機動隊」）」のほか、人気作品「アップルシード」がある。１９９２年、「なぜ『アップルシード』がこんなに人気があるのでしょうね？」という私の質問に答えて、スミスいわく、「まず第一に、絵柄が、米国のファンにも非常に受け入れら

れやすいということですね。細密描写が多く、日本の平均的なマンガよりはリアルな画風だからです。二番目に、ストーリーが、日本のマンガにしては緻密にできている。1ページにつき2秒などという速さで読み飛ばせるものではなく、じっくり読ませる作品です。米国の読者は、内容がぎっしりつまったコミックスを読み慣れているから、読み飛ばせるようなマンガを馬鹿にする傾向がある。三番目にあげられるのは、ストーリーが米国人読者の好みにぴたりとマッチしているということです。黙示録的な世界が終わったあとの未来を舞台にしているという点がね」。

士郎正宗「攻殻機動隊（ゴースト・イン・ザ・シェル）」英訳版より。草薙素子少佐がロボットを破壊して調べるシーン。　Ⓒ1991 士郎正宗　／講談社
英語版：Ⓒ1995 STUDIO PROTEUS AND DARK HORSE COMICS, INC.

ビズ・コミュニケーションズ同様、スタジオ・プロテウスも、英訳マンガの出版では苦労が多い。スミスは語る。「まず第一に大変なのは、この仕事で報酬を得るということですよ。でもそれ以外で最大の問題点といえば、良質でしかも米国の読者に合ったマンガを捜し出すという仕事ですね。優れたマンガなら日本にはたくさんある。だが、それを米国で売っても、千部程度しか売れない。一つの理由としては、米国の読者は細かいていねいな絵を好むというのが挙げられるでしょう。日本のマンガを左右逆にして、擬音も英語流に変えたり、あるいは取り去ったりして、苦心惨憺したとします。それでも、その絵にスクリーントーンがたくさん貼ってあれば（影付けによく使われる）、それは修正不可能です。トーン

士郎正宗の超自然的ファンタジー・ストーリー「仙術超攻殻オリオン」英訳版より。真剣な表情の若い美女セスカ。この作品には仏教、神道、道教、量子力学の知識が豊富にもりこまれている。

の上にセリフや擬音が書いてあることが多いからです。その点、『アップルシード』はまさに悪夢のような作品でしたね。それと、米国の読者はモノクロのマンガには拒絶反応を示します。だから書店のうちまず40パーセントは、英訳マンガを発注さえしてこないだろうと思いますね。でも、そういう障碍があっても、英訳マンガの売れ行きは好調ですよ。アメリカン・コミックスの場合、モノクロだと3千部くらいしか売れないのに、英訳マンガは1万3千部ははけるんですから」

こう言ったからといって、スミスが英訳マンガの未来に手放しで楽天的であるわけはない。1992年のインタビューでいわく、「よほどラッキーな事態にでもならないかぎり、英訳マンガが米国の直販市場でもっと売れるだろうとは考えられないですね。まあこれから先も、英訳マンガの売れ行きはせいぜい1万3千部かそこらでしょう。もちろんヒット作が出る余地はあります。もうすぐ士郎正宗の『ゴースト・イン・ザ・シェル』を出しますが、あれもヒットの可能性はじゅうぶんあります。3万部か4万部か、あるいはもっといくでしょうね。

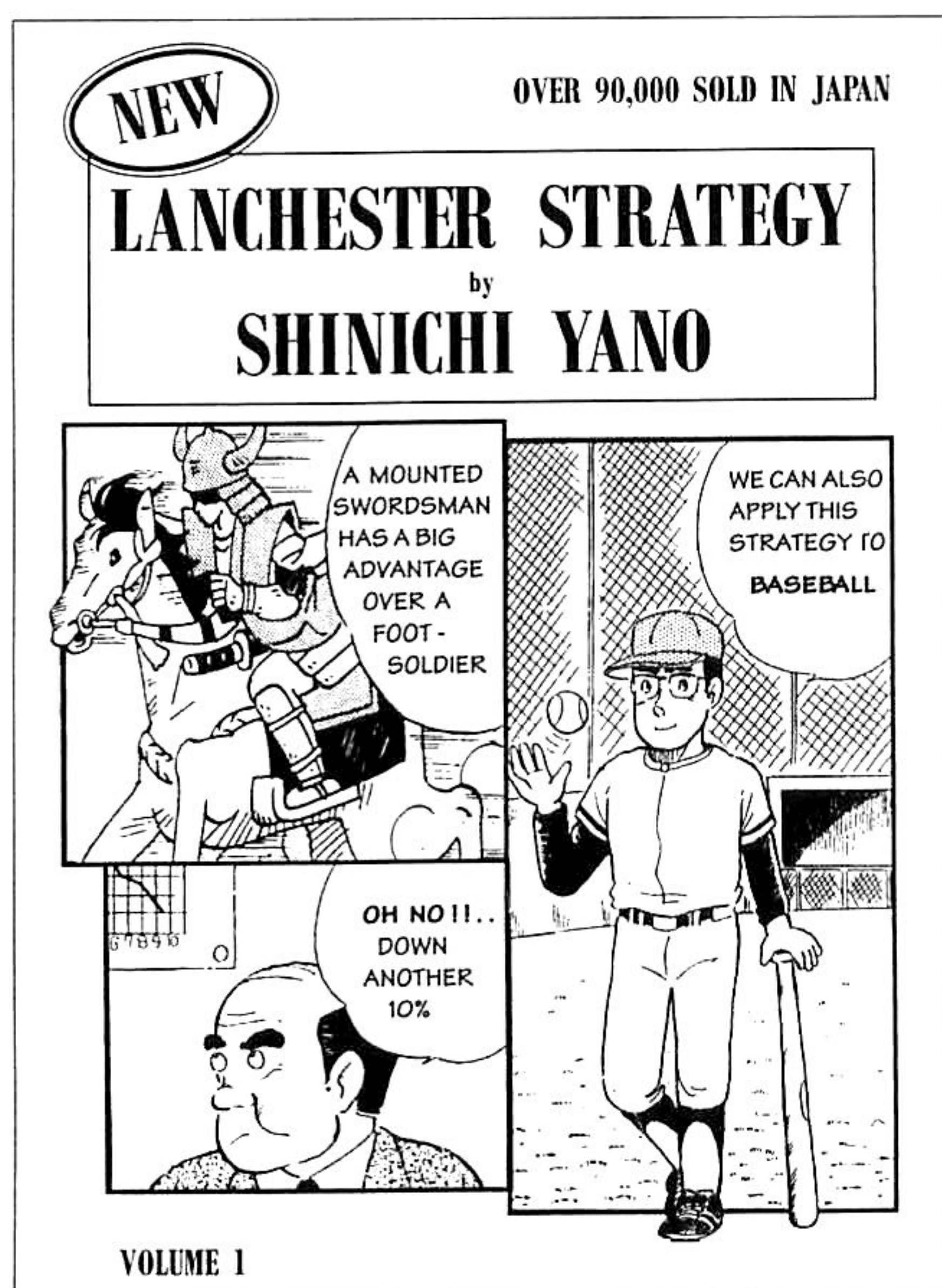
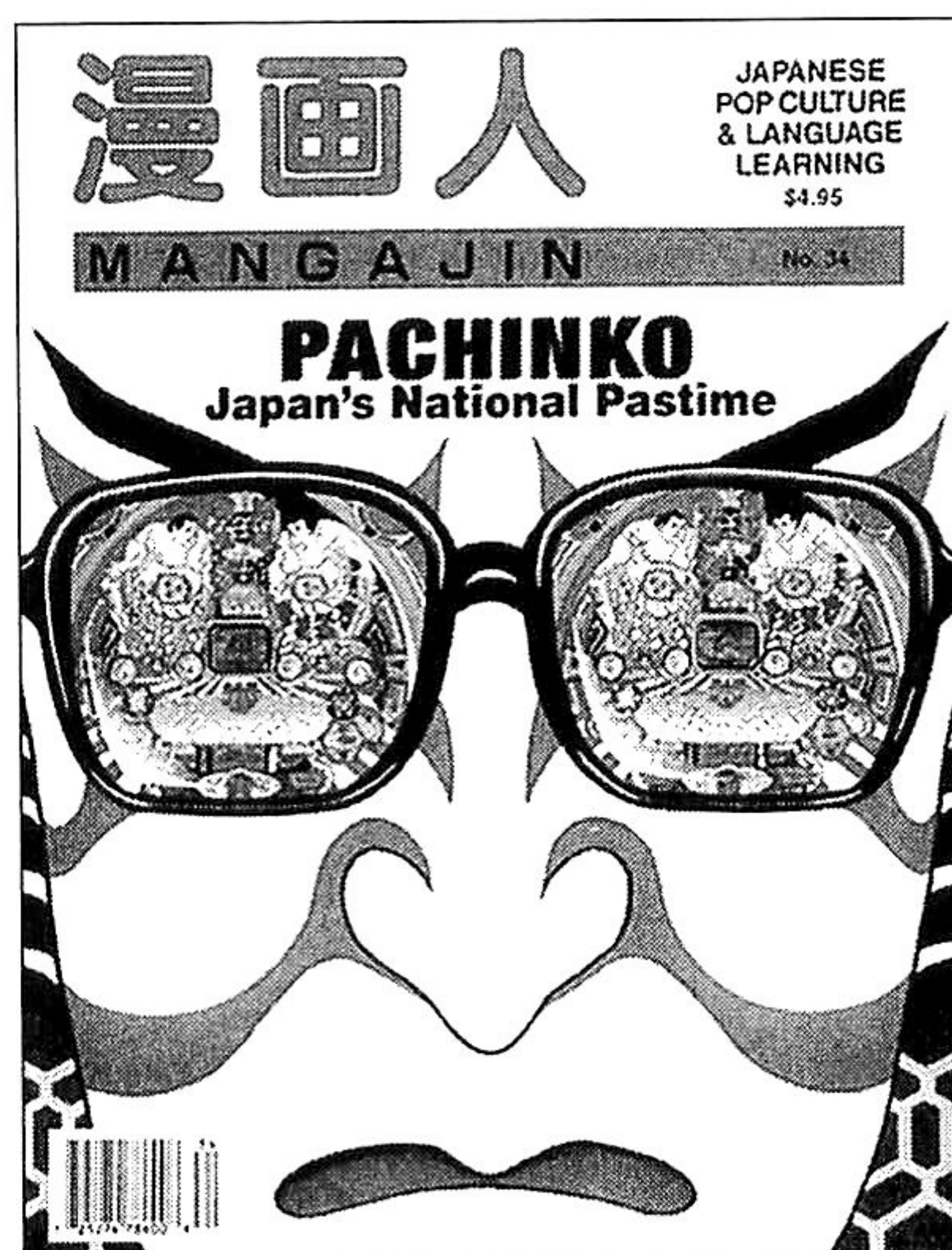
米国の読者の好みにぴたりマッチするし、各巻とも、最初のほうにカラーページがありますから」。
　日本のアニメが米国の主流文化に根をおろしはじめた１９９５年現在、スミスは当時よりも、やや楽観的な感触を持っているようだ。アニメ人気の影響で、スミスの出した英訳マンガ本も売れ行きが増しているのだ。だがスミスがいうには、「悪いほうの予想でいくと、将来、大出版社が英訳マンガの出版に乗り出してくることが考えられます。大会社の場合、なにしろ資金をふんだんにつぎこんだあげく、質の悪いマンガをつぎつぎに出して、結局は失敗して撤退ということになりかねません。そのあいだに、うちをはじめとする小さい会社は淘汰されてしまうわけですから」。

アニメとの連携が確立される

　１９９０年代半ば、アニメ産業が米国やカナダに進出しはじめ、ＭＴＶや「ジェネレーションＸ」のあいだでまさに「旬」の輝きを放ちはじめた頃、日本と同じように、マンガ出版もアニメとリンクしだした。日本以上に、ということにはならなかったが。ビズのように英訳マンガを出している出版社は、マンガ原作の日本製アニメを英語に吹き替えて発売しはじめた。時を同じくして、元来、日本製アニメビデオの輸入販売をおこなう会社（たとえば「セントラル・パーク・メディア」）が出版事業に乗り出した。そして「ＣＰＭ・コミックス」のタイトルのもとに、アニメの原作となったマンガを英訳出版しだしたのだ。英国では、大出版社「マンガ・エンターテインメント」が英訳マンガを出版するほかに、あらたに英語版アニメを発売し、あまつさえ、日本の会社のアニメ製作の費用まで分担し始めた。１９９５年にできた士郎正宗原作の「ゴースト・イン・ザ・シェル」の劇場アニメは、「マンガ・エンターテインメント」および日本のあるプロダクションが製作資金を分担し合って作られ、英語版、日本語版両方が、日米英三国の商業配給によって公開された。
　１９９０年代半ば頃には、英訳マンガ本のテーマは、セックスからサイバー・ウォーまで実にさまざまだった。個別のマンガ本として出版されているものもあり、雑誌に連載されているものもあった。ただし雑誌の多くは、ビズのマンガ専門月刊誌「マンガ・ビジョン」を唯一の例外として、ほとんど全部アニメ主体で、マンガは添え物扱いだった。雑誌名としてはビズ発行の月刊誌「アニメリカ」（編集者トリッシュ・ルドーは、アニメファン関係の出版のベテランで、「ザ・コンプリート・アニメ・ガイド」の共著者でもある）、それに英国の「マンガ・エンターテインメント」発行の「マンガ・マニア」が代表的だ。だが、たと

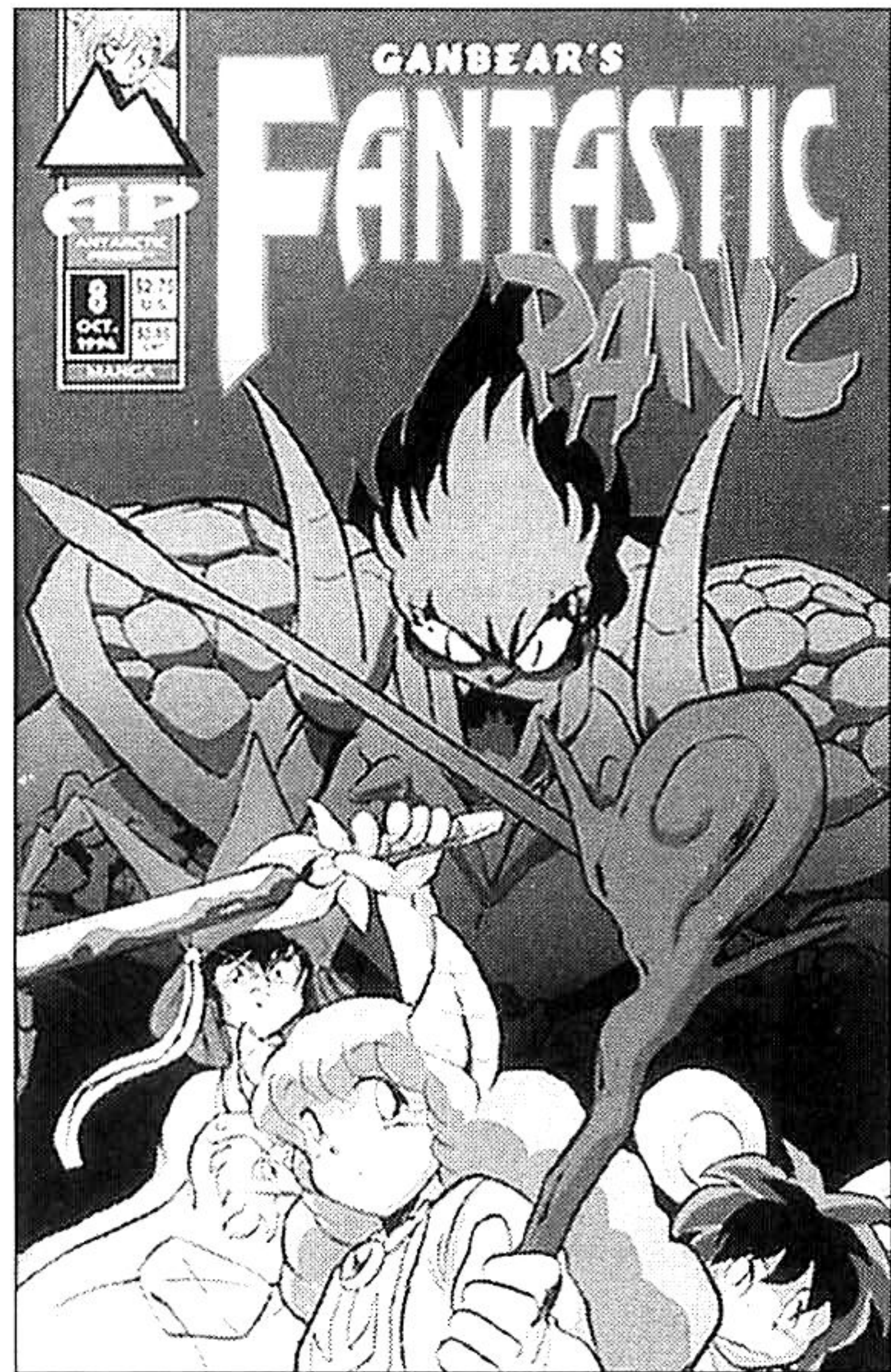
えマンガそのものを載せないアニメ雑誌の場合でも、マンガに関する情報はたくさん載せていた（そもそもアニメはマンガ原作のものが多いから、マンガ情報を載せないというのは不可能だ）。たとえば、ロンドンで発行されていた「アニメ・ＵＫ」（のちに「アニメ・ＦＸ」と改名）がそうだ。この雑誌の編集長をつとめるヘレン・マッカーシーは、マンガやアニメの熱狂的なファンで、「アニメ・ムービー・ガイド」の著者でもある。そのためこの雑誌には、アニメ、マンガ両方に関して、歴史をたどる記事や紹介記事がふんだんに載っていた。アニメやマンガのファンが世界的に増大することを見越しての編集方針だ。一方カナダのモントリオールには、「プロトカルチャー・アディクツ（原始文化の耽溺者）」なる面白いタイトルの楽しい雑誌があり（出版元はフランス系カナダ人の会社だが、英語の雑誌だ。もともと、「ロボテック」のファン雑誌として創刊された）、これまた毎号、マンガ関係の記事を載せていた。そしてあらわれたのが、テキサスに本社を置く「アンタークティック・プレス」発行の「マンガジン（MANGAZINE）」だ。創刊後、今年で10年になる。この雑誌こそ、米国におけるマンガ専門誌の草分けといえるだろう。

漫画人（MANGAJIN）

１９９５年現在、アニメではなく純粋にマンガの情報および、広範囲にわたって英訳マンガを載せている出版物として最も参考になる雑誌を一つ挙げよう。皮肉なことに、この雑誌はもともと、マンガやアニメファンのために創刊されたのではなかった。その雑誌こそ、「漫画人」（スペリングは、「MANGAJIN」であり、上記のテキサスの「MANGAZINE」とは無関係）だ。出版元はジョージア州アトランタにあり、そもそも日本語と日本文化を学ぶ米国人向けの雑誌だ。発行人は、もと翻訳家でロック・ミュージシャンでもあったヴォーン・シモンズ。日本の人気マンガ、無名マンガのあれこれを抜粋して載せ、生きた日本語を教えようという斬新な編集方針だ。シモンズは、かつて自分が日本語を学び始めたころのことを回想して、こう語る。「頭を休めるために、普通の日本語の教科書以外の、なにかもっと面白いのがほしいなと思ったんだ」この編集方針のおかげで、普通のマンガ関係出版物なら不可能なことが二つ、可能になった。まず第一、日本語のオリジナルの形で、マンガを転載できること。日本で出ているのと同じやり方で、フキダシのなかのセリフも日本語のままでよい。セリフの英訳および解説ページをつければよいのだ（文化背景の説明も付ける）。第二に、アニメになったことのないマンガ、英訳されて商業出版されたことのないマンガも転載できる。以上二点により、そもそもの目的は日本語習得にある「漫画人」は、当初の目的とは別な意義をもつことになっ

矢野新一「ニュー・ランチェスター・ストラテジー」英訳版第1巻。

「Mangajin」1994年4月号表紙。

た。すなわち、日本文化にきわめて忠実なマンガ、日本の読者の好みをそのまま反映したマンガを、オリジナルの形で読めるということだ。１９９５年現在、同社はマンガ単行本をも新たに出版し始めた。たとえば、マンガのアンソロジー「Bringing Home the Sushi: An Inside Look at Business through Japanese Comics（日本のマンガを通して見た日本のビジネスの内幕）」などだ。

（編集部注：「漫画人」は１９９８年１月号のあと、休刊中である…１９９８年２月現在。巻末の付録資料も参照）

米国で出版されている英訳マンガのほとんどは、米国のコミックス市場の「歪み」（すなわち、読者層が若い男性に偏している、ということだ）をそのまま反映している。ＳＦマンガは、わりに普遍的なテーマ性があるため人気を得ているし、エロティックなテーマのマンガもてはやされている。アニメとリンクしたマンガを英訳して出している出版社には、ことのほかプレッシャーがかかっている。というのは、その種のマンガには、短いパンティ姿の少女が銃をかまえているシーンとか、怪物、電脳ロボットなどのシーン、破壊的かつ絶望的なシーンなどが頻出するからだ。だが、今や

ガンベア（Ganbear）「ファンタスティック・パニック（Fantastic Panic）」第８号表紙。この雑誌はアンタークティック・プレス（Antarctic Press）から出ており、日本の「同人誌」の英訳版。
「Fantastic Panic」Ⓒ1994/10 GAMBEAR

現状はもっと過激になっている。ビズ・コミュニケーションズはレディース・コミックを英訳出版したし、ニューヨークの「ブラスト・ブックス」は丸尾末広のデカダンで前衛的な作品集を出した。カリフォルニア大学出版部からは、ベストセラーとなった石ノ森章太郎の経済マンガ「ジャパン・インコーポレイテッド（日本語タイトルは「マンガ日本経済入門」）」が出ている。同じくカリフォルニアにある「ランチェスター・プレス」は、経済市場支配のストラテジーを描いたマンガ本の英訳を出している。英国の学者フレデリック・ウィリアム・ランチェスター（１８６８〜１９４６）の唱えたストラテジーをマンガ化したもので、この学者は（おどろくべきことでもないが）日本では非常に人気があるのだ。そのほか、テキサスの「アンタークティック・プレス」をはじめとする数社が、日本の同人誌すなわち「ファンジン」を英訳出版するほか、幅広く人気エロティックマンガも英訳して出している。

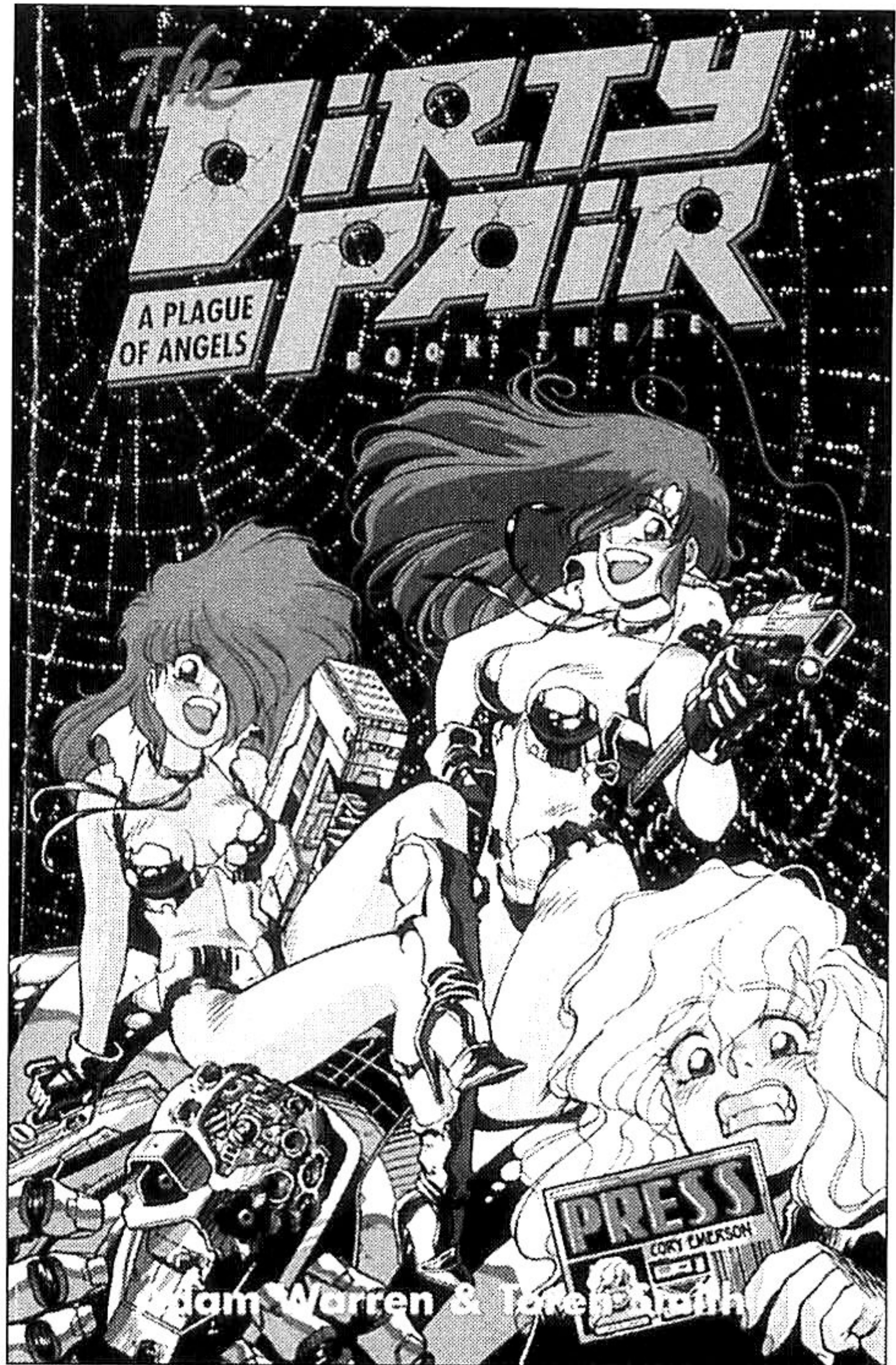
英訳マンガを読む読者にとっての大問題の一つは、途中で出版が中断される作品が多い、という点だ。「マーヴル」や「ダーク・ホース」以外にも、米国にはコミックス専門出版社が存在するが、みな中小企業で、経営が不安定だ。そういう会社がかりに、とかく長編ものが多い日本のマンガ（千ページにも達する場合がある）を英訳出版したとしても、はたして終わりまで出し切れるかどうかはわからない。日本のマンガで2千ページにもなる大長編は、週刊誌連載のものが多く、一年程度で終了する。一方米国の場合、「コミック・ブック」はすべて月刊で、そのペースで行くと一つのストーリーが終わるまで五年ほどもかかるのだ。そして、連載の最初の号のほうが、後の号よりも売れ行きがよい。これは、新連載なので読者が読みたがるという理由と、もうひとつ、コレクターが将来の値上がりをねらって買いだめするという理由による。「連載が終わりに近づくにつれて売れ行きが落ちる」という事情を出版社側がよく頭に入れておかないと、米国におけるコミックス出版はとかく経済的に失敗しがちだ。

逆に、いいかげんな出版社の場合、目先の利益をあてこんで、「どうせ終わりまで続きっこないさ」という確信犯的な気分で、月刊コミックス本を出す場合もありえる。

マンガ「メイド・イン・USA」

日本のマンガがアメリカン・コミックスに与えた影響

英語圏の諸国では、日本のマンガは単に読むためのものにとどまらず、いい競争相手にもなっていて、しかもその傾向がどんどん強まっている。フレッド・パッテンは、「1977～1992：北アメリカのファンの世界の15年」と題する記事を書き、そのなかで、日本のアニメやマンガが米国のコミック本に最初に影響を与えた例を挙げている。たとえば1983年、コミック本「マーヴル・コミックス」第79号の連載作品「スター・ウォーズ」（台本と作画は、トム・パーマーおよびジョー・ダフィー。ちなみにダフィーは日本のマンガのファンでもある）に出てきたキャラクターの一人は、松本零士の人気マンガ「宇宙海賊キャプテン・ハーロック」のパクリであるという。

現在ではそれどころか、米国のコミックスに日本のマンガが与える影響はずっと大きくなっている。米国のコミックス作家に与えられるページ数は日本のマンガ家よりはるかに少ないのに、それとは無関係に、ページのレイアウトは日本のマンガをまねて、映画的かつドラマティックになっている。その結果、米国コミックスのなかには、日本の青年マンガとそっくりなものさえあらわれている（日本の青年マンガのレイアウトと女性マンガのそれとは、はっきりと異なる。女性マンガのレイアウトはまねしにくい）。また1992年、トーレン・スミスは次のように述べている。「日本のマンガが影付けにスクリーントーンを多用するので、米国のコミックス作家も影響されているね。アダム・ヒューズなんかはモノクロの作品に非常な関心を示しているが、そのわけは新しいトーンのテクニックをためすことができるからだと言っている。・・・その他、日本的な擬音効果を使うコミックス作家も増えているね」有名コミックス作家アート・スピーゲルマン（グラフィック・ノヴェル・シリーズ「マウス」でピュリッツァー賞を受賞した。ちなみに「マウス」は、シリアスなテーマを扱う長い物語的コミックスであるという点、日本のマ

「ダーティ・ペア（Dirty Pair）」第３巻「天使の災難（Plague of Angels）」表紙絵。
「THE DIRTY PAIR」：© 高千穂遙
DIRTY PAIR : A PLAGUE OF ANGELS :
©1995 ADAM WARREN AND TOREN SMITH

ンガと大きな共通点がある）は、こう語る。「米国コミックスに出てくるキャラクターの瞳がしだいに大きくなる傾向にあるが、これは日本のマンガの影響だろう」

　いわゆる「アメリカン・マンガ」というものがある。米国人作家の描いたコミックスのなかでも、非常に日本のマンガに似ている作品を指す言葉だ。これこそ、米国コミックスに与えた日本のマンガの影響を端的に示す例だろう。ドラマティックで流麗なレイアウト、キャラクターの大きな瞳、米国コミックスの人物よりほっそりした体型、丸顔に近い顔の輪郭などが、日本のマンガの影響を如実にあらわしている。ストーリーも日本のマンガのそれに近いものがあるし、時には日本人キャラクターや日本に関する事物が出てきたりする。こういう作品を描くコミックス作家や原作者が日本のマンガやアニメの大ファンであろうとは、すぐ想像がつくことだ。１９９０年代初期の作品で好例を挙げれば、まずベン・ダン作の人気パロディーもの「ニンジャ・ハイ・スクール」、そしてアダム・ウォーレンおよびトーレン・スミス作「ダーティ・ペア」だ。ベン・ダンは、先述の「アンタークティック・プレス」設立者でもあり、「ニンジャ・ハイ・スクール」関係で、ペーパーバック本、CD-ROM、それに「スモール・ボディ」バージョンなどをつくる事業をおこしている。「スモール・ボディ」というのは、１９８０年代後半から１９９０年代前半にかけて日本で流行したもので、日本では「スーパー・デフォーメーション（デフォルメ）」、略して「SD」と呼ばれていた。要するに、人気キャラクターをユーモラスな圧縮された形で描いたものを指す。一方ウォーレンとスミスの「ダーティ・ペア」は、アメリカン・マンガの興味深い一例である。この作品のキャラクターは、もともと日本の人気小説およびアニメ

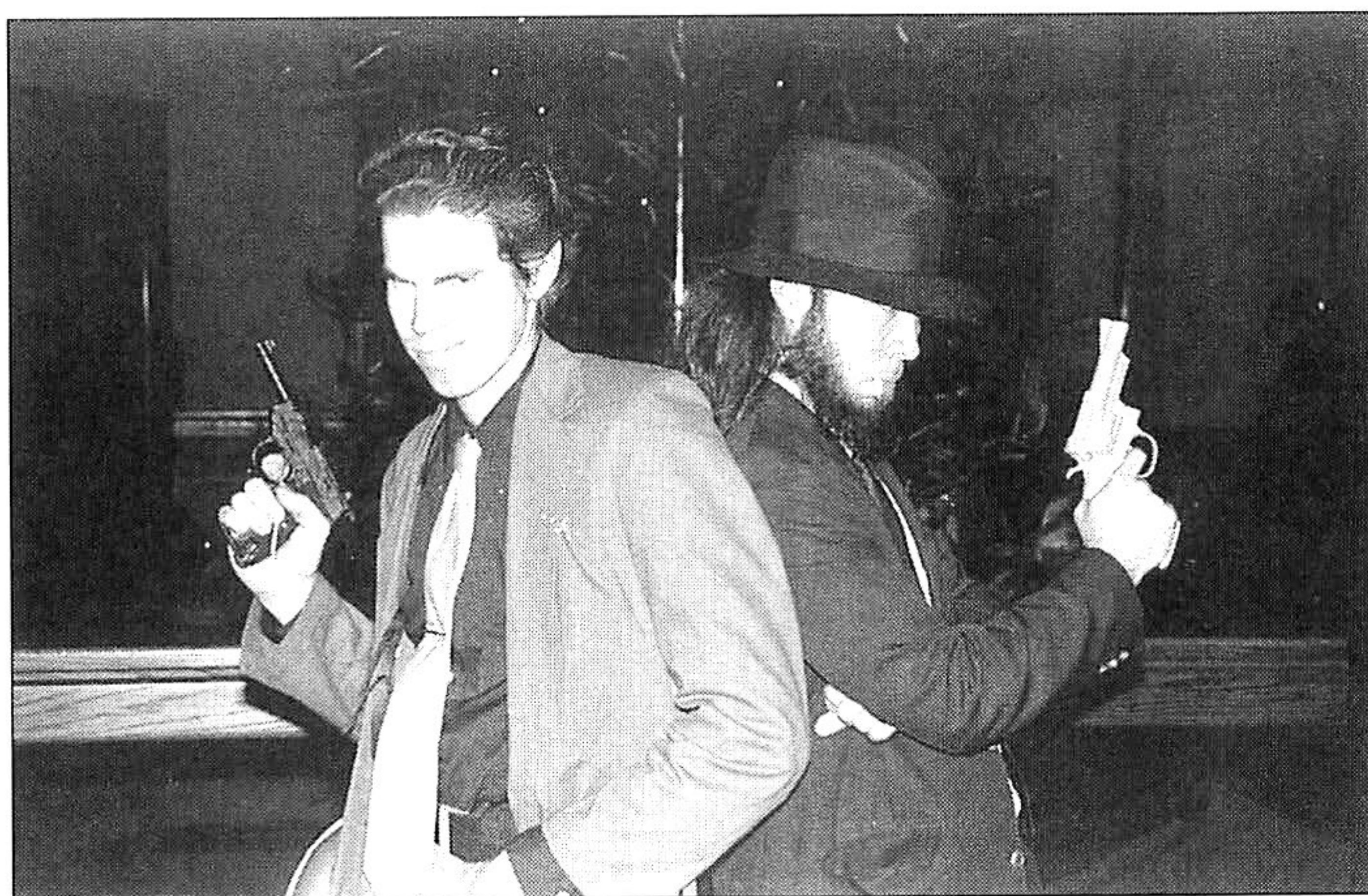
のものだった。正式にライセンス料を払ってキャラクターを借りてきて、「アメリカン・マンガ」に仕立て直したのだ（ちなみに日本では、原作は一度もマンガ化されていない）。アメリカン・マンガのストーリーと台本を書いたスミスは、先述の「スタジオ・プロテウス」の代表者でもある。カリフォルニア州ミッション・ヒルズにある「スタジオ・ゴー！」のやり方は特に面白い。このプロダクションは、日本のマンガ・スタイルのコミック本を作り、「セントラル・パーク・メディア」や「アーゴ・プレス」といった出版社から出している。すべて日本のアニメを基にした作品ばかりだ。だが当然ながら、日本のアニメのほとんどは、日本のマンガが原作なのだが。そのほか１９９３年には、小学館の子会社であるビズが、ついに「ビズ・マンガ・オリジナルズ」と銘打って、アメリカン・マンガの作品シリーズを出し始めた。

米国はじめ、英語圏諸国で、日本のマンガが最も大きな影響を与えたのは、おそらく出版システムの面かもしれない。コミックス作家がマンガに影響を受けたのと同じく、出版社も、日本のマンガ出版のやりかたをまねているのだ。アニメや映画との連携がより密接になり、コミックス作家の権利も強くなっている。また、米国の月刊コミックス本はもともと薄手だが、連載コミックスが一冊にまとめられて厚手のペーパーバックになり、それまでとはちがう新たな流通方式で出回るようになった。たとえば、書籍流通業者経由で、一般書店の店頭に並ぶなどだ。「ウィザード・マガジン」１９９６年4月号に、著述家カール・グスターフ・ホーンによる「アメリカン・マンガ」と題する記事が載っている。そのなかでホーンは次のように記しているのだ。「日本のマンガがどんどん人気を得ていることで、かげりつつある米国コミックス界も新たなルネサンスを迎えるだろう」

マニアの力

ファン・パワー

実際にマンガを出版しているのは出版社であることにまちがいはない。だが、英語圏諸国でマンガやアニメの人気があがっているという現象の裏にある真の原動力、それは「ファン」だ。

ファンの多くは、時間とエネルギーをたくさん使って、好きなタイプのマンガやアニメを探しまわったり、好きなタイプのマンガを載せている雑誌その他を探したり、に熱中する。傍目からみると「過激でいかれている」とまではいかなくとも、「かわ

「アニメ・エクスポ'92」のベスト・アニメ・コスプレ賞受賞者たち。左はデール・エンゲルハート、右はジェレミー・モラーレス。二人とも、モンキー・パンチの人気アニメ「ルパン三世」の扮装をしている。

ったやつら」と見られることもあるが、そんなのはいっこうに気にしない。１９７０年代後半頃から、ファンたちが集まって、好きなアニメを貸し借りしたり、マンガに関する情報を交換したり、という現象が起こりはじめた。１９８０年代はじめには、全米でコミックスとSFに関するコンベンションが開かれ、ファンたちはそこに集まってマンガやアニメを上映したり、情報交換したりするようになった（コンベンションには業者も集まって、英訳されていないオリジナルの日本マンガを販売しはじめた）。だがマンガやアニメ専門のコンベンションというのは開催されていなかったため、マンガやアニメのファンは、SFやコミックスのコンベンションで場所を借りて、自分たちの活動をするほかなかった。だが１９９１年、そういうファンの数があまりにも膨大になったため、ついに彼らの夢が実現した。すなわち、マンガ・アニメ専門の初のコンベンションが開催されたのである。

そのタイトルは「アニメコン'91」。「日本のアニメ初の国際大会」と銘打たれていた。場所はカリフォルニア州サンフランシスコに近いサンノゼ市、期間は四日間。およそ２０００人近い「オタク」ファンが集まって親しく交流し、本や雑誌やビデオやキャラクター商品を買いあさり、互いの「コスプレ」ぶりのみごとさをほめたたえあい、マンガ関係者のサインを集めまくり、マラソン上映された日本アニメを長時間にわたって見続けた。

特別招待されたゲストのなかには欠席した人もいたが、さして問題は起きなかった。たとえば、マンガ界のスーパースター、大友克洋と松本零士が出席する予定だったが、キャンセルせざるを得なかった。欠席者の代理として、アニメーション・キャラクター・デザイナーの庵野秀明、貞本義行、美樹本晴彦、園田健一、それに人気マンガ「アウトランダーズ」のマンガ家真鍋譲

治が会場にあらわれた。海外でこんなにも人気があるのを知って、おどろいただろうことはまちがいない。彼らのサインをほしいというファンが100人以上の長蛇の列を作った。サインをもらいたい一心で、何時間も待ちつづけるファンもいた。

四日間の日程には、パネル・ディスカッションがぎっしりつまっており、論題はほとんど「アニメとマンガにおける異文化交流について」とか「マンガ制作について」に関するもの、そして外部から見れば、日本の人気アニメについてファンが病的に細かい詮索をしていると思われるようなこと（例：巨大ロボット兼モービルスーツが宇宙で何基のビーム砲を持てるだろうか？というたぐいの細かい詮索）に関するものだった。第二夜には、ファンがそれぞれ、ごひいきのアニメやマンガのキャラクターに扮して寸劇を演じるコスプレ大会が開かれた。富野由悠季原作・総監督の超人気宇宙ロボットアニメ「機動戦士ガンダム」に登場する悪の帝国「ジオン」の悪役に扮した男性ファンもいた。そのファンがステージに登場するやいなや、客席から一斉に「ジーク・ジオン！（ジオン万歳！）」の熱烈なシュプレヒコールがあがった。アニメの一シーンとそっくり同じだ。ファンたちは、ごひいきアニメのストーリーは知りつくしていて、どのシーンも完璧に頭に入っているのだ。

いうまでもないことだが、このような大イベントを開催するというのはなみたいていのわざではない。とくに米国人のファンばかりだというのはやっかいだ。というのも、米国のファンタジー・ファンは、集団になるとややアナーキーになり、ちょっと現実から遊離してしまう傾向があって、しかも自分たち自身それを誇りとしている。開催準備そのものは、熱心なボランティアの手できぱきと運んだ。日本人ゲストのためには通訳が何人もいて、意思の疎通もとどこおりなかった。キャラクターの仮装をしたファンに対しては、「警備職員」が、本物の武器（剣、ピストル、マシンガン、レーザー砲？）を所持していないかどうかきちんとチェックをおこなった。

主催者側が見せたテクノロジーの駆使ぶりもみごとなものだった。入場者の登録、日ごとの連絡事項の編集（DTPによる）、上映アニメのプログラミング、これらすべての作業がコンピュータによっておこなわれたのだ。ファンの宿泊ホテルの部屋には、テレビのチャンネル三つを使用して、日本製アニメが四六時中流された。四日間、コーラとジャンクフードを飲み食いしながら、昼も夜もホテルのテレビでアニメを見続ける（マンガも読みながら）というのは、ファンたちにとってはまさに実用本位の夢のような楽しみといえよう。テレビを見飽きたファンのためにと、同じアニメプログラムのうち数本が、大ホールの大きなスクリーンに16ミリサイズで24時間、上映されていた。非常に国際色豊かな大会で、ファンの国籍も米国、日本、フランス、英国、オーストラリアとさまざまだった。モントリオールから、およそ4800キロも車を飛ばして駆けつけたフランス系カナダ人のフ

「アニメ・エクスポ'92」にて、「機動戦士ガンダム」の原作者、富野由悠季とファンたち。「ガンダム」は、アニメ、マンガ、キャラクターグッズ、小説、音楽などありとあらゆる分野でヒットした。ハーマン・カーンのコスプレをしている左の女性ファンは、テキサスから来たドーン・テリーズ・ゴードン。ブライト・ノアに扮している右の男性ファンは、カリフォルニアのジェフ・オカモト。

アン二名もいた。

この「アニメコン'91」こそ、その後のアニメやマンガのコンベンションのお手本となったイベントだった。米国におけるマンガ・アニメファンの数は、あたかもゴジラのように年々ふくれあがりつづけ、１９９５年には、何日もかかる大規模なコンベンションが、カリフォルニア、ニューヨーク、テキサス、ペンシルヴァニア、ヴァージニアと各地で開かれるようになっていた。企画運営はアマチュアの手でおこなわれるのが通例なので、熱意あるボランティアのほか、この種の大会運営に慣れた経験者たちもぞくぞくと集まってきた。いまでは全米のほとんどすべての大学や大都市には、必ずマンガやアニメのファンクラブがあり、それぞれ独自のファンジンを発行している。

米国のアニメ・マンガのコンベンションに集まるファンの特色といえば、年齢性別職業など、じつにバラエティに富んでいる、という点だ。ただし子供はほとんどいない。年齢層としては10代後半、20代、30代、それ以上、などだ。また、（アメリカン・コミックスとSFの大会の場合もそうだが）おおむね男性ファンが多い。職業としては、勤め人である程度経済的に豊かな人が多い。会場ではコンピュータ・プログラマー、弁護士、トラック・ドライバー、さらに米軍軍人などの姿をよく見かける。また、他種のコンベンションでは白人男性ファンが多いのに反して、アニメ・マンガのコンベンションでは人種的にも多種多様で、特に西海岸在住のアジア系米国人が多数を占める。アジア系以外の人々の間でも、大好きなアニメやマンガの祖国である日本は、ファンにとっての文化的なメッカとなっている。日本のニュース週刊誌「アエラ」１９９５年

10月2日号に掲載された、いわゆる「超オタク」の日本人、岡田斗志夫による「アニメ文化はカッコイイ!!・日本に恋する米国のオタク」と題する記事は、この現象を論じたものだ。「ああ、どうして僕は日本に生まれなかったんだろう?」という、米国のとある高校生ファンの涙ながらのセリフも出てくる(皮肉なことに、この高校生の両親は白人至上主義者だそうだ)。そのセリフにいわく、「アメリカ人なんてカッコワルイ。日本人になりたい」。

ネットワーク

ファン・パワー

ファンは、時間がたつにつれて、自分たちの手で組織を作るようになるものだ。マンガ・アニメのファンも例外ではない。ビジネスマンそのほかプロフェッショナルの社会人がファンになると、自分たちの仕事の方法論をファンの世界に持ち込んでくる。その意味で、カリフォルニアで開かれた初期のマンガ・アニメ大会のオーガナイザー二人に出会ったのは、私にとって興味深く面白い経験だった。というのは二人とも、現役ばりばりの軍人だったのだ。一人は米海軍の将校で海洋学の専門家でもあり(日本の海上自衛隊との間の連絡将校として、数年間の在日経験もあるという)、もう一人は米空軍の将校で、戦闘指令および制御の専門家だった。だが普通、アマチュアのファンはまずマンガ・アニメ大会への参加やファンジンの編集などによって腕を磨き、やがてマンガ産業の世界に入って、マンガの英訳、出版、営業などの仕事のプロになる場合が多い。こうしてマンガのプロが増えるにつれ、人と人とのネットワークも広がって、多くの情報が交換されるようになる。とりわけ、マンガ・アニメファンがたまたま日本で仕事をすることになり、米国に情報を送ることができるようになると、情報量は飛躍的に増える。日米のファンのコミュニティはどんどん複雑にからみあい(日米の経済界もそうだが)、間に横たわる太平洋も、言語の壁も何のその、友情が深まっていく。

ごく初期の頃から、日米のファンをつなぐ重要な手段となっていたもの、それはコンピュータ・ネットワークだ。その理由は二つある。第一に、マンガ・アニメファンの中にはもともと、コンピュータ業界人やテレコミュニケーション業界人、あるいは

これらに関する学部で勉強する大学生などが多かったという事実がある。こういう人々なら、無料でコンピュータ・ネットワークにアクセスできる。第二に、マンガ・アニメに関する情報はつい最近まで、米国では入手困難だった（日本でしか手に入らないうえ、日本語のものばかりだった）。しかも米国の多くの地域では、「日本のマンガ本（「あやしい本」と同義語）が好きだ」などと学校の友人や会社の同僚に話そうものなら、眉をひそめられるのがせいぜいだ。その結果、全米にちらばっているマンガ・アニメのファンたちは孤独感をいやすために、コンピュータを使って他地域の仲間を求め、連絡を取り合う習慣を身につけた。

米国の商業パソコン通信ネットワークであるコンピュサーヴで、「コミックス・アンド・アニメーション・フォーラム」のなかにアニメ・マンガセクションが開設されたのは、１９８８年頃だった。世界中のファンがアニメやマンガの情報を交換しあい、好きな作品の画像を出して見せ合う場所として、現在もつづいている。日本のファンも、そして時には日本のマンガ家（たとえばすがやみつる）もよくアクセスしてきた。もう一つのパソコン通信ネットワーク「Genie」では１９８９年の中頃以降現在までずっと、同じようなセクション「ジャモ（ジャパン・アンド・マンガ・オン・ライン）」が継続している。１９９６年には、雑誌「ウィザード・マガジン」が「アメリカ・オン・ライン」に、マンガに関するセクションを開設した。その他、今では、多少なりともアニメ・マンガ情報を扱う電子掲示板システム（ＢＢＳ）で大勢のファンの手で書き込まれているものの数は、およそ数十（数百とまではいかないが）もある。

だが、全米のマンガファンの集いの場として最も人気があるのは、課金の高いこれらの商業パソコン通信ではない。「すべてのネットワークの母」といわれる全世界的インターネットであり、かつその流れを引いて相互交流ができ、グラフィックの多いＷＷＷだ。１９９５年の時点では、何十人ものファンが自分のホームページをＷＷＷに開設し、それぞれごひいきのマンガやアニメに関する情報や「無断借用した」画像をぎっしりと載せていた。出版社も企業ページやサイトを開き始めていた。同年、とあるアニメ・マンガフォーラムのモデレーター（司会者）であるスティーヴ・パールは次のように語っている。「米国のアニメ・マンガ産業において、いまやネットは大きな役割を果たしている。ファンの要望に応えるために、マンガの出版元やアニメの配給元の中には、すでにレーザーディスク版アニメの字幕を変えたり、エピソードの場面を変えたりしているところまで出てきている」そして続けてこういう。「米国のマンガやアニメ関連の会社のほとんどは、『エレクトロニック・ファンダム』というものの存在に気づいているし、そういうファンダムに対抗するために自分たちのウェブサイトを運営していて、Ｅメールのアド

レスも持っている。だがコンピュータを使えば世界中のファンが即時に情報を得ることも可能な現在、ネットによるアンダーグラウンド的なファン網が爆発的に広がっている。つまり具体的に言えば、ファンが勝手に字幕をつけたり、英訳したり、著作権に違反する同人誌を作ったり、ということだね」

ところで、インターネットのなかでも比較的以前からある、文字主体の「USENET」には、およそ2万もの、多種多様なフォーラムがあった。日本のマンガやアニメをテーマとするフォーラムの数は12以上あったが、日本語が使用されておもに日本人がアクセスしてくるのは、そのうち二つだけだった。USENETのマンガ・アニメフォーラムで最も人気があるのは何といっても情報の交換で、メンバーのごひいき作品に関する情報が多い。フォーラムに参加してまもない初心者向けには、「FAQS（フリークエントリー・アースクト・クエスチョン、すなわち「よくある質問」の頭文字をとったもの）」というリストが、詳しい解答付きで出ている。このリストを通読すれば初心者にも、そのフォーラムが定めている「ネチケット（ネットのエチケット）」がわかるし、あわせて、フォーラムに集うファンたちが行う討論や情報交換を理解するコツもつかめる、という仕組みになっているのだ。ネットをとびかう情報は実に多い。

「rec.arts.anime」「rec.arts.manga」の両フォーラムのモデレーターを務めるスティーヴ・パールによれば、「rec.arts.manga」で交換される情報量は、１９９２年から１９９５年のわずか三年間で、およそ十

ジェイ・フブラー・ハーヴィー（Jay Fublar Harvey）のウェブサイト「アニメ・ウェブ・ターンパイク（Anime Web Turnpike）」のオープニング。
ⒸJay Fubler Harvey

倍近くも増えたという。両ネットにまたがって活動している一人のファンは、１９９５年6月のひと月間だけで、アニメ関連の情報を３２１件も送ってよこしたそうだ。一日平均にして10件以上という計算になる（勤め人なら、もちろん出勤前か退勤後に送ってきたのだろうが・・・?）。

およそフォーラムと名の付くところならどこでもそうだが、アニメ・マンガ関連フォーラムもご多分にもれず、論争がしばしば過熱し、感情的になるあまりに、口汚い罵詈雑言の応酬になりがちだ。はたから見ていると、フォーラムの連中は頭がいかれているのではと思えるほどだ。言葉を換えて言えば、論争が転じてまことに内容貧弱な「ノイズ」になってしまいがちである。たとえば１９９３年から翌年にかけて、人気マンガであり人気アニメでもある「ああっ女神さまっ」の「正しい英訳タイトルは何か」という問題をめぐって、論争が白熱した。「Aah, My Goddess!」がいいという一派と、いや「Oh, My Goddess!」がいいという他派と、論陣は真っ二つに分かれた（ちなみにこのマンガの英訳版が出版された時のタイトルは後者だった）。傍目には瑣末と見えることで激しく論争し合うのは、もともと「オタク」ファンの特徴だが、それがインターネット特有のアナーキー性によってさらに助長され、はてはネットがものすごい「ウワサ製造機」「インチキ情報製造工場」と化したりすることがしばしばある。

さて「USENET」のフォーラムで交換されるのは、なにもファンの意見だけではない。あるフォーラムは、アニメ・マンガファンが自分たちでつくった物語を発表する場となっている。そのほか、日本語がわからないファンのためにと、アニメやマンガのあらすじそのほかの英訳も出ている。こういう熱意あふれる英訳作業は、ファンの手で、ファンのためにおこなわれるものだ。好きなマンガやアニメの画像をアップして交換するということも行われるが、これは当然著作権問題にひっかかる。海賊版ビデオの売買のように、それが結果的にファンの数を増やすことにつながり、大きなマーケットが成立して、出版社や配給会社が著作権にのっとった正規の出版や上映を行えるようになる、ということはもちろんある。だがたとえそうであっても、ネット上のマンガ画像の交換なり海賊版ビデオの売買なりが、著作権違反であることにかわりはない。

ファンはネットで画像の交換をするだけではない。マンガやアニメビデオの売買もネット上でおこなっている。この点で、ファン集団というものの暗い側面が出てくることもある（たとえば、USENETのある人気フォーラムの名前は「alt.binaries.pictures.erotica.anime」.わかりやすく言えば、「エロティックアニメの画像の選択」という意味だ）。

米国のマンガ・アニメファンは、大部分が若い男性だ。ビズの調査結果によると、英訳マンガの読者の90パーセント近くが男

性で、年齢は18歳から36歳、年収は2万5千ドルから3万ドル。ここから予想されるのは、「性別や年齢から言って、アニメ・マンガファンがエロティックものを好むのは、当然なことであり、アニメ・マンガ産業はただその需要に応えているだけではないか」という意見だ。たしかにそのとおり。１９９2年3月、「テキサス州グレープヴァイン在住のドライブイン映画批評家」とユーモラスに自己紹介するジョー・ボブ・ブリッグズという男性が、このことについてまさにタイムリーなコラム記事を書いた。記事のタイトルは「日本の『アニメ』：子供向けマンガに登場するヌードの女性」。その文にいわく、「この種の『銃とおっぱい』を強調する日本のアニメ映画は、要するに背中にロケットを背負った裸の女性が宇宙にとびだし、悪役エイリアンをレーザーガンで撃って倒し、タイムワープして、ほとんど同性愛かと思えるような友人の女性を救い出す、という内容だ。親たちにとっては恐るべきことに、こういうアニメビデオが、レンタルショップの子供向けコーナーに堂々と並んでいる」。

アニメやマンガ産業の業界人、そしてファンたちと話していて気づくことは、ファンが惹かれるエロティックマンガやアニメというのが、ほかのファンタジーのファンの惹かれるタイプのものとは少々ちがうらしい、という事実だ。米国のアニメ・マンガファンの男性の好みはどうやら、年齢が若くて目が大きい、ほとんど思春期前のような女の子であるらしい。そういう女の子が、パンティのような短い服装でとびまわったり、どのページでも（アニメならどのシーンでも）服をびりびり破かれたり、というようなのが、マンガ・アニメファンのお気に入りなのだ。なぜこういう現象が起きるのかは、ある意味ではすぐ説明が付く。シャイで引っ込み思案で、まだ成熟途上にある若者から見れば、米国コミックスや映画によく出てくるようなエロティックで成熟した女性キャラクターは、あまりにも大人っぽすぎてこわいのだ。そういう若者にとって、日本のファンタジーに登場する、まだ幼くて、米国コミックスの女性キャラクターよりはやさしそうで、攻撃的なフェミニズムなど持ち合わせていない女の子たちは、救いの場と映るのだろう。だが、日本の「ロリータ的エロティシズム理想像」が、精神的に不健康な傾向をもつ若者たち生来の小児性愛的好みを助長し、正当化している、という結論が出てしまうのも、やむを得ない部分もある。いずれにせよ、日本のアニメやマンガが今後ますます米国文化の主流に浮上するのはまちがいない以上、ファンの中にあるこういった暗い面にもいっそう目を向け、論議していく必要があるだろう。

マニアの世界を超える

マンガ・カルチャー

ファンの一部がどんなにスケベな関心を持っていようが、それは英語圏諸国においてマンガやアニメが一般の真剣な関心をどんどん集めつつあるという事実の、ほんの一部でしかない。1990年代初頭には、マンガやアニメはせいぜい美術館の展覧会のテーマになるのが関の山だった。たとえば1991年、ロンドンの「ポムロイ・パーディ・ギャラリー」が「日本のコミック・ストリップ・ブックであるマンガ」というタイトルの展覧会を開催した。1992年には、ボストンの「チャイルド・ミュージアム」およびサンフランシスコの「カートゥーン・アート・ミュージアム」でマンガ展がひらかれた。サンフランシスコの展覧会のタイトルは「浮世の世界：日本のカートゥーン・アート」だった。また1995年には、オーストラリアのシドニー大学でマンガやアニメに関する国際大会が開かれたし、米国はワシントンDCのジョージタウン大学では、マンガに関するシンポジウムが開催されている。

マンガとアニメは、いまや学者や大学院生や大学生のあいだでも研究対象として人気を集めている。論文の例をあげよう。1989年、カールトン大学の学生ハート・ララビーは、白土三平のマンガをテーマとする卒業論文を書いた。アニメとマンガの英訳者として働くジョナサン・クレメンツが1994年に書いた、スターリング大学の哲学修士論文は、「日本のマンガとアニメの海外輸出について」だった。オックスフォード大学のシャロン・キンセラは、博士論文のテーマとして日本の青年マンガおよび少年マンガを研究した。コロンビア大学の文化人類学者マシュー（マット）・ソーンは、本業のかたわらビズのマンガ本の多くの英訳者でもあり、日本の少女マンガのセクシュアリティとジェンダーの問題について力のこもった研究を行い、それをもとにして本も書いている。ハーヴァード大学の学生ディヴィッド・ヴァーネルは、1994年、卒業論文として「命令する力：日本のSFマンガとアニメにおける社会、権威、個人」と題する研究をした。

1995年9月17日付けの「ニューヨーク・タイムズ」紙掲載の、タイ・アーマッド・テイラーの署名記事によれば、199

４年度の米国における日本のマンガ本の売り上げ高はおよそ1千万ドル、ホームビデオは5千万ドルにのぼるという。私がマンガ業界人に会って話したかぎりでは、「英訳マンガ売上高の数字は水増しされている（実際には５００万ドルか６００万ドルかそこらだろう）」という意見が大多数だったが、どちらにせよ急速に売り上げがのびているというのが世間の見方のようだ。その原因は主としてアニメの人気上昇にある。スタジオ・プロテウスのトーレン・スミスは、自社が発売する英訳マンガの読者のうち80パーセントは、アニメファンからの移行だろうという。スミスいわく、「上げ潮になればどの船の水位もあがるのと同じことだね。アニメは米国の主流エンターテインメントの一部になりつつある。マンガもそれと同じだ」。

サンフランシスコの「カートゥーン・アート・ミュージアム」で1992年に開催された「浮世のヴィジョン」展にて。「はだしのゲン（The Barefoot Gen）」原画の前に立つ作者中沢啓治。中沢は、原爆被爆者である。

それにもかかわらず、全コミックス市場に占める英訳マンガの割合は、相変わらず小さい。１９９２年、ビズの藤井悟に、「なぜ米国の若者が日本のマンガに熱中するのだと思いますか？」と質問したときの藤井の答えは、まことに単刀直入なものだった。「いや、米国人で日本のマンガが本当に好きな人は、ごくわずかですよ。米国のコミックスファンの9割は、日本のマンガはしょせん外国の情報だと思っている。画風も、コマの流れも、物語も、米国のものとは異質だと思っているんです。だが、本当に日本のマンガが好きな少数のファンは、心底好きなんですよ」。それから三年後の１９９５年になっても、依然として藤井は、米国における日本のマンガの未来に関しては懐疑的だ。「英訳マンガが受け入れられるスピードは遅い」というのが彼の見方だ。だが同時に藤井は、「もしかりに、本当にアニメが米国の主流文化の一部になる時がきたら、10年とたたないうちにマンガの真のファンも飛躍的に増え、アニメを見て育った子供たちがマンガをどんどん買うようになるだろう」という意味のことを語った。そして希望をこめて次のように話す。「日本の名作マンガは

現段階ではまだ売れそうもないが、マンガファンの数が飛躍的に増えてくれれば、そういうのをどんどん英訳出版するつもりですよ」。

日本では、アニメはマンガの宣伝広告的な役割を果たしており、観客の年齢層も若くて、「オタク」的なファンが多い。マンガは日本においては立派な主流文化となり、大人の世界のすみずみにまで入り込んでいるが、アニメはそうではない。たとえば会社の管理職が暇な時間にアニメ映画を見に行く、というようなことはまず普通では考えられない。しかし英語圏の諸国では、アニメを見るということは、アニメという全く新しい世界への入り口になるのだ。そしてそのファンの大部分は大人である。なんといってもマンガは、米国のコミックスとは異なる「語彙」、異なる「文法」をもち、日本人の「イド（意識下の世界）」と切っても切り離せない関係にある。いってみれば、マンガというのは、秘儀を受けるための奥まった部屋のようなものだ。19世紀の有名英国作家ラドヤード・キップリングは、「東は東、西は西。両者は決して相交わり合うことはない」という人口に膾炙した警句を吐いたが、たぶん英訳マンガの最も大きな特色といえるのは、英語圏の国々において人気を得ている、という点だろう。特に米国では人気がある。キップリングの名文句に照らして言えば、特に興味深いのは、その米国に最も「西欧的」であるはずのフランスやイタリアや英国の「コミックス・サブカルチャー」が存在していないこと、むしろ「異質」であるはずの日本のマンガが根をおろしはじめている、ということだ。

このへんで結論を出そう。日本以外の諸国でアニメやマンガが人気を得ているという事実は、もっと広範囲なある現象を象徴的にあらわしているのだ。広範囲な現象とは何か？　それは、戦後の先進諸国の若者たちの間で起きている「精神的相似化」現象だ。先進諸国の若者たちは、みな同じような物質的世界（その世界はしだいに縮小化され、自分の身の回りだけの小さなものになっていく）に生きている。車、コンピュータ、高層ビル、そのほか人工的な事物やシステムで構成された世界。もちろん、物質的環境が似ていると言っても、各カルチャーによって若者たちの思考パターンにはいまだに相違が見られるため、外国人同士が接すればその点で刺激はある。だがたとえ外国人同士であっても、精神的に共有できる範囲はますます増大しつつある。そ

いるのだ。

1995年、ロンドンで私が参加したマンガに関するパネル・ディスカッションでは、社会学者のシャロン・キンセラが次のような内容の意見を述べていた。「いまや、マンガは「茶道」のように、日本政府のお墨付きの日本文化みたいなものになってしまうかどうかの、あやうい瀬戸際にある」まさに卓見だ。日本政府はつい最近まで、欧米諸国に対して日本文化を宣伝するにあたり、「安全な文化である」ということを強調する傾向があった。要するに、「日本の文化はなんら危険性はありません」ということであり、美術工芸品、禅、茶道など、みなこの範囲内におさまっていた。大衆文化は昔から「低俗だ」と見なされ、外国向けに宣伝されたりはしなかった。そのため外国人が日本の大衆文化を見る目が、混乱しがちだったのもたしかだ。しかし、1996年1月7日付けの「朝日新聞」の記事にはこうある。「外務省海外広報部が、雑誌『漫画人（Mangajin）』を世界180カ国の日本大使館および領事館に送る予定だ。そのほか最近の国際会議でも、『ビジネス・マンガ』の英訳版作品集が、集まった世界各国記者500名に配布された」。

マンガを積極的に海外に宣伝することに関して、一つの懸念がないでもない。それは、マンガを読んだ外国人が日本に対してはたして良い印象をもつかどうか、保証はないということだ。それに、外国人が好むマンガというのは日本人好みのものとはかぎらない。さらに、外国人が妙な解釈をしてしまうということもありえる。最悪の例を挙げれば、すでに述べた小児性愛的「ロリータ・コンプレックス・ウィルス」とでもいうべきものが、ついうっかりと海外に伝染しないともかぎらない。

なるほど懸念ならある。だがそれ以上に何よりもまず、マンガは「高尚な」茶道や禅などよりもはるかに、現代日本をよく映し出していると言える。コミックスは大衆文化の一種だから、どの国でも、その国固有の文化や国民の思考と切っても切り離せない密接なかかわりを持つ。その中でもとりわけ、日本のマンガの英訳版は、エンターテインメントであると同時に、日本人と外国人の相互理解のためのロゼッタストーン、すなわち手がかりとなり得る可能性を秘めているのだから。

漫画

《ゲスト対談》日米マンガ事情あれこれ

小野耕世
フレデリック・ショット
——1997年6月対談

（※編集部注：この対談中では、「マンガ」ということばは、特に日本のマンガに限定していません。）

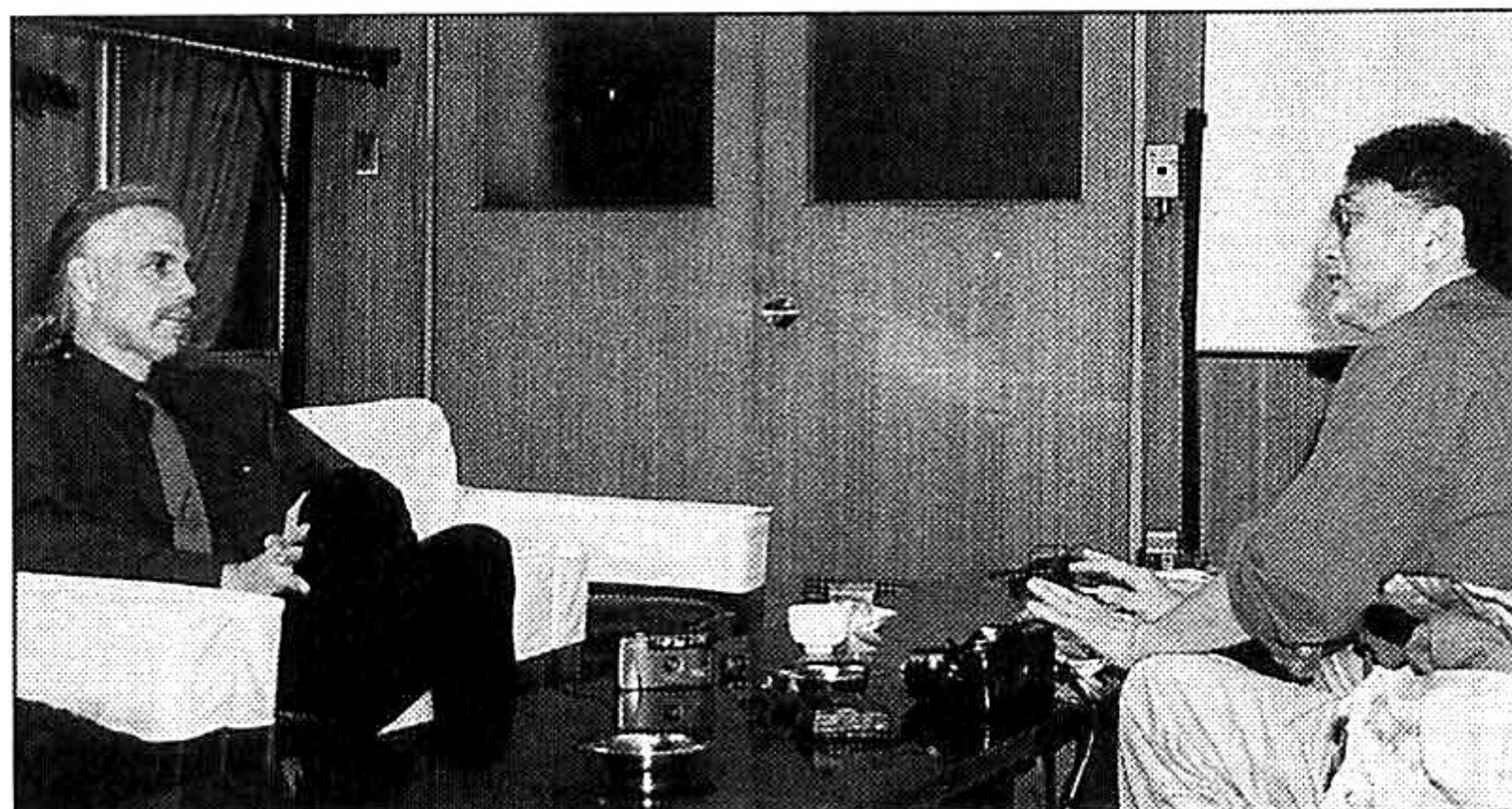
——まずマンガ文庫についてお話を聞かせて下さい。日本で最近マンガ文庫が売れていますが。

ショット　文庫本がこれだけ多くなっているのは、電車の中で、大人でも人前でマンガを平気で読めるからとか言われたことがあるんですけど。

小野　ぼくはやはり、日本の文化の中でもマンガの地位が上がってきたんだと思うんです。文庫っていうのは前にもあったんですよね。70年代に小学館文庫が出て、それから講談社のマンガ文庫もあったんだけど、結局、長く続かなかったでしょう。あのときの文庫はいかにもマンガの文庫という感じで、普通の文庫とはちょっと別の感じだった。昔は安く手に入るというだけだったのが、今はもっと紙もいいでしょう。デザインもよくて、印刷もきれいになって。

　文庫自体が変わってきているということもある。昔は純文学的な作品が多かったのが、エンターテインメントものがたくさん入ってきて、むしろマンガの方が地位が高いような感じもありますね。

ショット　文庫本で出すというのは周期的に行われているらしいんですね。

小野　マンガの本の大きさってブームがあるでしょう。新書判の本が出ると全部新書、どこかが文庫で成功すると、ほかの出版社がすぐ文庫を出す。『手塚治虫全集』が初めて講談社から出たとき、ちょうどマンガの文庫が出はじめたころで、講談社の人が、じゃ全集を文庫にしたらどうですかと言った。そうしたら手塚さんは、いや、文庫じゃやっぱり小さいから、大きくしてくれと言って、あの今の大きさにした。後で手塚さんが、文庫にしてたら読みにくかったろうし、あのとき文庫にしなくてよかったたって。

その後、文庫ブームが終わっちゃったからね。

ショット　手塚さんは、自分の絵がそこまで縮小されれば、絵として死んでしまうと思ったんでしょう。

小野　文庫のいい面は、昔の作品をまた読めるようになったことでしょう。で、新しい読者をつかんでいるでしょう。昔の作品を懐かしんで読む人もいるだろうけれど、初めて発見して、あ、こういうおもしろいマンガがあったんだと読む人もいると思うんです。

ショット　それは日本の市場のすごくいいところですね。

小野　アメリカのマンガを買おうとすると、昔の古典なんか、豪華本が中心でしょう。『リトル・ニモ（Winsor McCay "Little Nemo in Slumberland" 1904)』なんか復刻版が出ていて全集があるけど、高いでしょう。40ドルとか50ドルして？

ショット　寸法も大きい。

小野　確かにいい本なんだけど、ああいう本を買う読者はやっぱり特別な人でしょう。研究家とか。

ショット　よっぽどのマニアですね。

小野　部数もそんな多くない。だから値段も高くなる。日本の場合は文庫になって、たくさんの人に読まれる。それと日本のマンガの方がアメリカのマンガより文庫になりやすいんじゃない？　文字が少ないでしょう。

ショット　絵柄がもともと結構シンプル。縮小しても、あまり線がつぶれない。

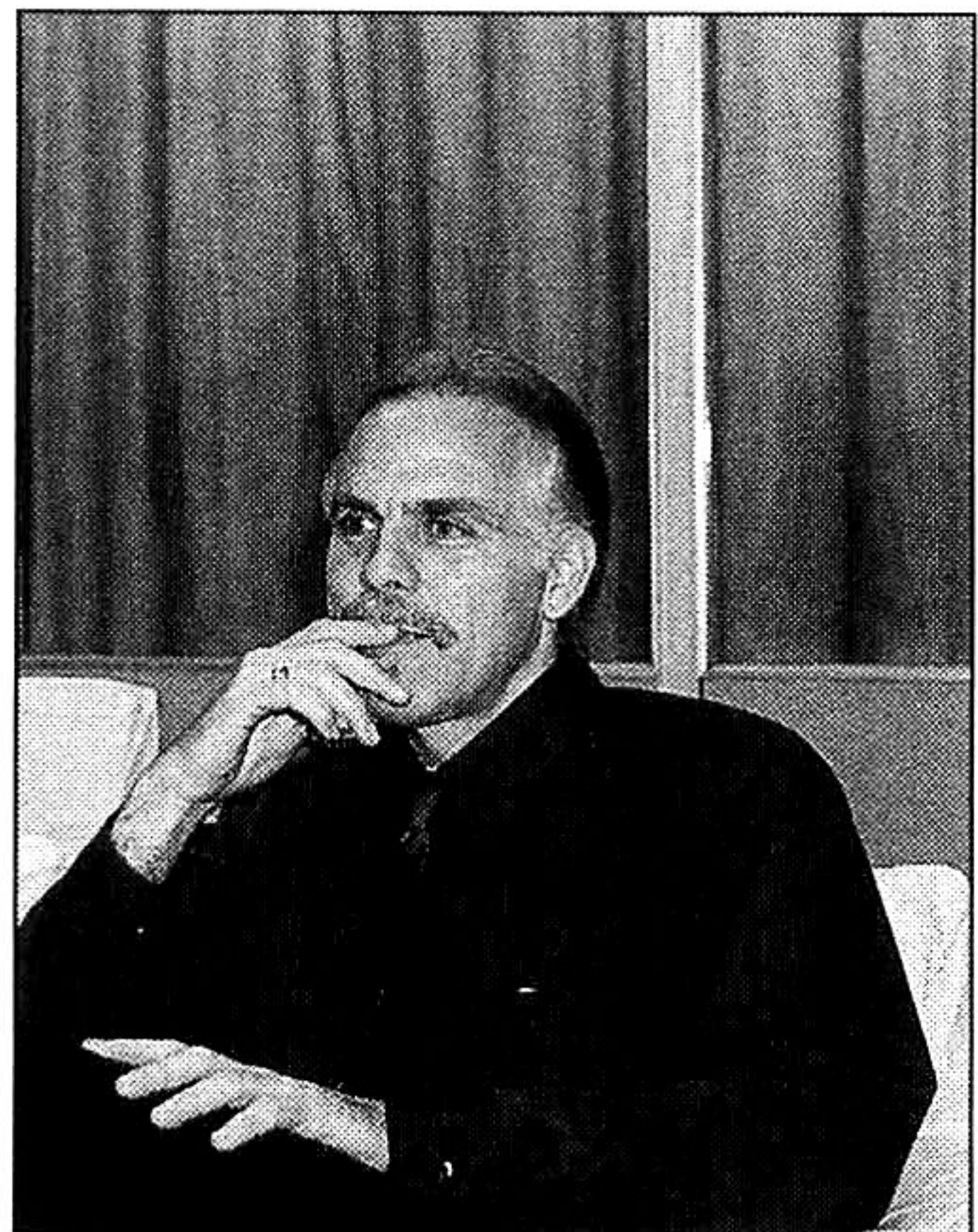
小野　1コマに割と空間が空いているじゃないですか。人間の顔のアップがあって、後ろに描き込みが多くない。作品にもよるけどね。そういう絵のスタイルそのものの差がある。マンガの描き方自体が違うんですよ。

ショット　アメリカの場合はコレクターの収集本が中心になってしまっているようなところがあるでしょう。日本ではわざわざ昔のものを何十万円で買う必要はない。アメリカは古いものがなかなか手に入らないため、コレクター自身がどんどん値段を上げちゃって、それで市場にちょっとひずみが出てきている。

小野　そうらしいですね。ただ、コレクターの存在というのは、いい点と悪い面がある。DCコミックス（『スーパーマン』や『バットマン』を生み出したコミックブックの出版社）の歴史の本を読むと、70年代に一度アメリカのコミックブックの売り上げがぐんと落ちて危機感があったとき、それを救ったのが

フレデリック・ショット

マンガ専門店。ああいうマンガだけを売る店が出はじめて、それが新しい流通のルートになって、マンガの市場がまた復活してきたというのがある。おもしろいことに日本も大体70年代終わりと80年代ぐらいからマンガ専門店が少しずつできてきたでしょう。

ショット　日本のマンガ専門店は新刊が主でしょう。アメリカは専門店といっても、多分売り上げの半分以上は中古のコレクターたちから出ている。販売しているものはほとんど昔のコミックスで、出版社もそれをちょっと意識し過ぎている。それでアメリカのマンガの市場がおかしくなってしまっているという人もいますよね。コレクターを対象に新刊を出したりするところがあるでしょう。表紙のバリエーションをわざとつけて、コレクター志向の子どもたちをねらって（笑）。

小野耕世
1939年東京生まれ。漫画評論家。アメリカ大衆文化に造詣が深い。「バットマンになりたい」「マンガがバイブル」「伝記・手塚治虫」など、マンガに関する著書をはじめ、海外のコミックスの翻訳なども多数。

小野　１９９１年に『X-men』の第1号（ジム・リー画）で表紙を4種類作ったのは有名な話ですよね。それで７００万部も刷って販売記録を作った。だからコレクターの弊害もあるんだけれど、それを当てにしないと儲からないということがあるんでしょうね。ということは日本の場合はアメリカよりも普通の人がマンガを読んでいるということでしょう。

ショット　日本の市場はアメリカよりそういう意味では健全なところがあるかもしれないですね。いろんな問題はあるでしょうけれども。

小野　ただ、こんなにマンガを読んでいる国民というのは世界中にほかにないでしょう。いいとか悪いとかいうんじゃなくて。

ショット　全くないですね。

小野　50年代とか60年代は少年マンガというか、子ども向けのマンガ中心だったのが、今はショットさんもご存じのように、いろんな人が読めるようにマンガの幅が飛躍的に広がっている。情報のマンガだとか、歴史のマンガだとか、扱う題材が広い。

ショット　何でもありますね。ストーリーマンガを読んでいない層というのは、今では60代以上ぐらいだけじゃないですか。

小野　だから電車の中で読むといっても、マンガ自体がいろんな要素を含んでいて、日本製品の内幕を書いたものすらあ

るから、マンガで情報を得ているということは確かにありますね。大体文庫というもの自体が日本独特ですよね。文庫というペーパーバックの形式なんだけど。

ショット　それに相当するサイズというのはもちろんアメリカにはない。

小野　あれはドイツがもとになっているんですけどね。

ショット　「文庫本」ということばを訳すときにいつも困ります。単なるペーパーバックと訳すといまひとつですね。アメリカでペーパーバックと言ってもいろんなサイズのものを言います。だから日本の文庫本に相当することばというのはないですね。

――英語圏ではマンガも苦戦していて、アジアなどの方が元気がいいとおっしゃっていましたが、そういう状況は今も変わっていないんですか。

ショット　変わっていないですね。ただ、そこでいつも問題になるのは、マンガというのは何かということです。マンガを、ストーリーマンガに限定してしまえば、確かにアメリカでは読んでいる人口はすごく少ないんですけれど、新聞連載マンガや1コママンガを入れると、逆転する。アメリカでマンガは読まれていないと言っても、主にストーリーマンガのことで、社会風刺マンガとか政治マンガまで広げると、状況も全然ちがってくる。

小野　アメリカの場合は新聞の政治マンガを集めた本が出たりしますものね。パット・オリファント（Pat Oliphant：アメリカの政治マンガ家の一人でピュリッツァー賞の受賞者）の作品集なんか出て人気がある。

ショット　出ますね。ほとんどの人が読んでいます。影響力が日本より断然大きい。日本でマンガというのは、ほとんどストーリーマンガのことでしょう。

小野　そうです。それでよく困るんです。アメリカのマンガというと『スーパーマン』とか『バットマン』とか、『スパイダーマン』と、みんな思っているでしょう。

ショット　それしかないというふうに思っているから大変ですね。

小野　ぼくも困るんですよ。アメリカでものすごく人気があっても、たとえば『カルヴィン・アンド・ホッブス（Calvin and Hobbes）』なんか、本になると100万部売れたりするんだけど、全然日本では知られていない。それについて雑誌に書いたりしたんだけど、反響がない。アメリカでこういうおもしろいマンガがあって、ぼくも好きだっていうのをあちこちに書いたりしたんだけど。

ショット　質的に日本のをかなり上回るようなこともなくはないですよね。

小野　ぼくもそう思うんです。だから時々、日本のマンガが

海外に受け入れられているから、日本のマンガは世界一だという意見が出たりすると、正しい面もあるけど、半分正しくない。

ショット　数字の面で言えば間違いなく正しいけれど、量イコール質、という簡単な図式じゃないんですよね。

小野　日本のマンガが全部が質がいいわけじゃないからね。質のいいのも確かにあるけど。大友克洋さんの『ＡＫＩＲＡ』なんていうのは世界的な作品だと思うけど。

ショット　アメリカのＳＦ作家の、マスコミいわゆる大衆文化の『スタージョン法則（Sturgeon's Law：SF作家Theodore Sturgeonのことば「いかなるものも90%は屑である」今ではさまざまなメディアに関しても用いられる）』というのがありますよね。9割以上は、もう屑だとか言っていますよね（笑）。日本のマンガに対しても同じように言えるんじゃないかと思うんです。今の日本のマンガを見ていると、ぼくがちょっと疑問を持つのは、量産至上主義というか、そういうところがすごく強い。いっぱい売れているからいいというふうに簡単に考える人が多いんじゃないですか。

小野　ショットさんのこの本ですが、『ドリームランド・ジャパン（Dreamland Japan）』というタイトルがまずおもしろいと思ったのね。おもしろいと思ったのは、日本をドリームランドとしたというところ。ちょっと皮肉もあるかもしれないけれど。ショットさんが日本をドリームランドととらえる見方について聞いてみたいなと思うんですが。

ショット　それは先ほど小野さんが言っていたように、世界でこれだけマンガが読まれているのは日本だけで、マンガというのはもともとファンタジーなものだから、日本というのは、今、夢の中に生きているというような感じでつけたわけです。

小野　日本人はマンガの夢の中に入っているという。

ショット　そうです。

小野　外から見て憧れの国という、そういうこととは違うわけ？

ショット　じゃなくて。ある意味で今の日本人は強烈なファンタジーを思い描いているというニュアンスにとれるかもしれない。マンガに夢を託しているというか。

小野　わかりました。それはそのとおりだと思うけど。ただ、もはや単なるエスケープじゃないでしょう、日本人にとってマンガというのは。

ショット　そうですね、もちろん。情報伝達ということもある。でもそれはそれで、またちょっと問題があるように思うんですよ。ぼく自身は、これだけマンガが多くなっているのはすごくうれしいことだと思っているけど、反面、情報を伝えるためにマンガを中心に使うというのはちょっと抵抗があ

るんです。もちろん教材としてマンガは使えないということではないけれど、一番の情報源がマンガになってしまうのは、ちょっと危険じゃないかと思うんですよね。

――今、古典文学をマンガにするとか、ああいうものについてもそうお考えですか。マンガ家が描いたりしています。

ショット　古典文学をマンガにするというのは、ぼくは全然問題ないです。どのマンガでも問題はないんですけれど、ただマンガから情報を全部得るということはすごく危険だと思うんですよ。いわゆるノンフィクションの場合は、ジャーナリズムの歴史というものが何百年も続いているし、注釈とか、解釈のつけ方とか、事実の紹介の仕方とか、きちんとしているわけですね。ルールがはっきりしているわけです。映画の場合も映画なりのルールが、特にドキュメンタリー映画の場合は、一応確立されているわけです。１００年ぐらいの歴史があって。でもマンガとなると、マンガはもともと現実、事実を紹介するための媒体じゃなくて、誇張したりデフォルメ化したりするためのものですから、そこで事実あるいは現実が紹介されると、やっぱりみんなの考え方がちょっとずれてくるんじゃないかなとちょっと不安ですよね。

マンガがこれだけ多くなるとともに、日本の文学そのものがちょっと軽薄化しているところがある。映画もすごくマンガ化しているところがあるでしょう。その辺のマンガの影響は、ぼくは決して否定しているわけじゃないんだけど、ただ、マンガ固有の特徴というか、表現媒体としての特徴をやはり意識しないと、ちょっと危険だと思うんですよ。最近、日本の本を読んだりしていると、内容的にマンガとの境界線が崩れているでしょう（笑）。

小野　文学作品にマンガの影響ってありますね。よく言われるでしょう、吉本ばななの小説なんか。ぼくは吉田秋生に似ているなと思ったり。

ショット　というより、大島弓子さんじゃないですか。

小野　でもそれは逆に、マンガがそれだけ内容もあるということでもある。これはおもしろいですよね。

それと日本のマンガの特徴というと、これはもう前から変わらないけど、女性のマンガ家。15年以上前のショットさんとの対談を見たら、少女マンガのことを話し合っていたけど、今はもう少女マンガだけじゃないでしょう。女性のマンガ家が男性のマンガ雑誌に描いて、かえって男のマンガよりも元気がいいかもしれない。『おかみさん』という相撲のマンガを書いている人は女性なんですね。あれは相撲レスラーの男の気持ちをよくつかんでいるんで、てっきり書いているのは男だと思っていたら、女性だって聞いてびっくりしましたけれどね。女性が女性の雑誌に書くというのももちろん今もあるけど、そうじゃなくて一般誌に描いていて、全く不思議はなくなっている。

ショット　いいことですね。

小野　手塚治虫の『アドルフに告ぐ』は今、英訳が出ているんですよね。どうなんですか、反響は。

ショット　反響はすごくいいですよ。販売部数は、もちろん普通の本と比べれば断然少ないんだけど。読んだ人の反応も大変いいです。評論家は結構取り上げて、すごくユニークだとか、ストーリー展開の仕方がすごくおもしろいとか。マンガというよりもノベルズを読んでいるような感覚で読めると言っている人が多いですね。

小野　それは手塚さんの意図したとおりですね。

ショット　アメリカでも『アドルフ』が出る前にアート・スピーゲルマンの『マウス』("Maus": Art Spiegelmanによるナチスとユダヤ人についてのコミックス作品。ピュリッツァー賞受賞）というのが出ていて、多分『マウス』が『アドルフ』を可能にしているようなところもあります。どうですか、小野さんは『マウス』を翻訳したんですね。日本での売れ行きは。

小野　そんな悪くはないけど、いわゆる普通のマンガとは全然比べものにならない。だから、その辺が難しいんですよ。少しずつ版は重ねているんですけれども、全体の部数としたら、いわゆる日本のマンガの売れ行きと比べたら全然低いですね。

ショット　もちろん歴史的背景が全然違うから。

小野　あれは読んだ人はみんな感動して、おもしろいと言ってくれる。ぼくが東大で教えていたときのアメリカ科の先生にその本を差し上げたら、息子さんの小学生がいて、息子が読んで感動して何度も読み返している、という手紙が来て、それはちょっとうれしかったですけれどね。『マウス』は、アメリカでも大人にも読めるマンガができたという意味での突破口だったんですね。その後、ああいうものが出やすくなったという意味では画期的だった。それと、あれはスピーゲルマン（Spiegelman）が苦心したんだけど、マンガの出版社でなくて、文芸ものの

「マウス」「マウスII」日本語版
アート・スピーゲルマン 著／
小野耕世 訳／Ⓒ晶文社
"MAUS","MAUS II"
ⒸArt Spiegelman

出版社が出していないとところ。マンガを出しているでしょう。

ショット　パンテオン社（Pantheon：純文学専門の出版社）が出したというのは大きいですね。

小野　それを彼も意識していて、外国で『マウス』が出る場合に、マンガの出版社からは出さないでくれという条件でやったらしいですね。日本では晶文社ですけどね。マンガ専門でない、いわゆるコミックスの出版社じゃないところから海外版も出るようにしている。

ショット　『マウス』の場合は、アメリカでは、普通のマンガの読者じゃなくて、いわゆるインテリ層というんですか、ニューヨークの出版界の人たちがかなり読んで評価したというのもあって、それもまた手塚さんの『アドルフ』にいろいろ可能性を与えたんじゃないですかね。

ただ、『アドルフ』のすごく珍しいところは、最初からハードカバーで出したということ。多分アメリカのコミックスの歴史では初めてじゃないかと思います。アメリカの場合、初めは必ずペーパーバックで、コレクターを対象にした豪華本であれば、後でハードカバーで、サイズをうんと大きくして出すというのが中心でしょう。分厚い本を最初からハードカバーで出したというのは手塚さんの『アドルフ』が初めてじゃないかと思いますね。日本の場合も、もしかしたら初めてだったんじゃないですか。

小野　いや、ハードカバーのマンガというのは70年代から出ているんですよ。もちろん雑誌に連載はしていますけどね。

ショット　『アドルフ』はアメリカでは雑誌連載が全然なくて、最初からいきなりハードカバー。

小野　それは、非常に珍しい。『マウス』の場合はまず雑誌の『ロー（Raw：ニューヨークの前衛的な大判のコミックス雑誌だった）』に載って、それから、ちょっと大きいペーパーバックになって、最後はあまりにも人気があって、ピュリッツァー賞までとったから、今度はハードカバーになった。後からハードカバーが出た。そういうことはありますけどね。

ぼくも手塚さんの作品をああいうちゃんとした形で出すには、『アドルフ』が一番いいかなという気がしたんです。国際的な話だし、大人が読んでおもしろく、導入部分もうまいですしね、一体何が起こるんだろうと思わせていって、入っていくでしょう。題材もおもしろいからね。

ショット　コマ割りも、ストーリーの構成そのものもアメリカ人にとってかなり親しみやすいですね。『火の鳥』のように、大胆なページの構成やレイアウトを使っていない。比較的トラディショナルな構成ですね。

小野　あれはマンガ雑誌の連載じゃなくて、普通の週刊誌の連載だったでしょう。一般向きの『週刊文春』で。

ショット　かなり短かかったらしいですね。

小野　1回、8ページだからね。そういう連載だから、大きなコマを使うことができない。逆にそれがよかった。手塚さ

んのマンガの場合、お話はみんなおもしろいんだけど、問題は絵のスタイル、何というのかな、ちょっとディズニー的な絵でしょう、初期の作品は。

ショット 『アドルフ』はそういう意味でちょっとリアルな。

小野 あれは手塚さんの後期の傑作ですよね。大人向きの雑誌に描くときのスタイルを手塚さんが完全に自分のものにして描いている。それでいいわけです。それまでの子ども向きのマンガのスタイルと内容は、日本人は非常に親しんでいるけど、外国の人から見るとちょっと違和感があるかもしれない。

ショット 確かにそうですね。今まで手塚さんのマンガが英訳されていない大きな理由の一つはそこにあるんじゃないですか。アメリカ人にとっては、シリアスなストーリーにコミカルな描き方、あんまりデフォルメ化された描き方をされると、ちょっと違和感を覚える。手塚さんの特徴ですが、シリアスな場面をずうっと描き続けて、あまりにも深刻になってしまうと、いきなりちょっと一歩引いて、ヒョウタンツギを登場させるとか。

小野 そう、冗談を入れる。

ショット 読者ともう何十年の対話がないと、できないことですから。

小野 やっぱり理解できない。

ショット ええ。それをそのままアメリカ人に紹介しちゃうと、最初は、エッと思うようなところがいっぱいありますよね。

小野 『アドルフ』は話の設定も国際的で、そういう意味でもいいですね。

ショット ユダヤ人やナチスや、アメリカ人にとって今でもなお興味のあるテーマですね。日本では、よくこのマンガはもう文学ですと言いますが、『アドルフ』はまさに一つの文学です。ノベルですね。

小野 ぼくはあの作品が好きなんです。戦争中の神戸のことがよく出てくるでしょう。ぼくは手塚さんがまだ生きていらっしゃるとき、手塚さんの伝記を書くので一緒に取材したとき教えてくださったんですが、ドイツ人一家の家が、宝塚の手塚さんの家の近くにあって、そこにずっと代々ドイツ人が住んでいて、そこの子どもたちを見ていた。それをマンガに取り入れているから、リアルなんです。

ショット ぼくも実はたまたま自分の周りに、高校時代に神戸で育ったいわゆる白人の子どもたちがいて。ロスで知り合った日本人のハーフの友達なんか、お母さんがユダヤ系ドイツ人で、お父さんが日本軍の将校だったりしていて、上海で結婚して神戸に移って、友達自身は神戸で育ったというようなエピソードがあって。かなり『アドルフ』に似ている背景の人たちに何人か会ったことがあるから、すごくリアリティーを感じました。

小野　全体の話は虚構で、つまり作りものですけれども、手塚さんが自分で実際に体験している世界を軸にしているから、リアリティーを感じるんですね。

——手塚さんの後を継ぐ大家はあまりいないと言われていますが、海外に通用しそうな、期待されているマンガ家などについては。

ショット　まあ、大友さんじゃないですか。海外で一番知名度が高いのが大友さんですね。

小野　日本のマンガがアメリカで売れているなんていうことが話題になったのは『ＡＫＩＲＡ』ですよね、とにかく。今、いろんなマンガが海外に出ていますけど、少なくともアメリカに関して言えば『ＡＫＩＲＡ』がやっぱり一番でしょう、売れている部数から言っても。

ショット　部数からも、影響力からも『ＡＫＩＲＡ』ですね。最近の日本のマンガ家で言えば、やはり士郎正宗さんの影響がすごく大きいですね。日本以上に、アメリカの方での影響力が大きいです。

小野　ショットさんが関係しているか知りませんけど、あの翻訳はうまいですね。

ショット　『アップルシード』はぼくはやっていないんですけれど、『攻殻機動隊』や『オリオン』は翻訳しています。

小野　全部読んだんだけど、士郎正宗のマンガは独特ですよね。

ショット　情報の密度がすごく高いでしょう。

小野　むしろアメリカのコミックブックに近い感じがありますね。だからアメリカ人だと逆に違和感がない。かなり描きこみがある絵で。

ショット　アメリカ人は、ある意味で日本人より入りやすいんじゃないですか。

小野　ぼくもそう思った。台詞が多いでしょう。ページ数があって、結構長いんだけど、普通の日本のマンガの描き方をしたら、もっと長くなりそうなのね。

ショット　3割ぐらい長くなるんじゃないですか（笑）。

小野　それをある長さの中でうまく細かく描いていて、それにもかかわらず、ちゃんとユーモアがあるんですよね。あれは感心する。

ショット　あとは絵もすごく。

小野　うまいですよ。

ショット　ちょっとデフォルメしているけど、日本のマンガとしてはかなりリアルな感じですね。

小野　あの人は、学生のときから描いていて、急速にうまくなった人ですね。大阪の小さい出版社で出しているだけだったでしょう。今は講談社。最初に読んだときはびっくりした。描いている世界のビジョンが大きいし、最先端で、オリジナリティがある。

ショット　アメリカのコミックスのファンは、ある意味でストーリーよりも絵を大事にするから、そこでもう士郎さんの絵がすごく人気がありますね。アメリカ人って、結構、絵で買うところがあるじゃないですか。

小野　アメリカのコミックブックなんかみんなそうですよね。表紙なんかカッコイイですもの。『X-men』でも何でも。

ショット　アメリカのコミックスの読者なんて、高いお金を出して、あんまり早く読めると、だまされたような感じになっちゃうわけですよね。高いお金を払って、何で10分で話が終わってしまうのか、と。同じページを何度も何度も読み返して、じっくり絵を味わいながら、ことばを吸収していって、それで初めて、あーこれはいい買いものだったと思う（笑）。士郎さんのマンガは、まさにアメリカ人読者の要求に応えているわけです。

「X-メン」日本語版
（株）小学館プロダクション 刊
"X-men"

小野　あれはそうですね、読みでがありますよ。

ショット　大学生なんかだったら、もうハッパを吸いながらコミックスを読みますよね。入っちゃうわけですね、何回も何回もその絵を読み返して絵の中に自分がスーッと入っていくんですね（笑）。読み方が違いますね。

小野　日本でももちろん士郎正宗ってちょっとカルト的な人気があるけど、藤子不二雄さんなんかと比べたら違うでしょう。アメリカで受けるというのはよくわかりますね。もちろんヨーロッパでも受けているけど、アメリカで一番受けるだろうと。だから、すぐ翻訳されたんでしょうけど。

あの翻訳も、ぼくの英語力ではあんまり偉そうなことを言えないけど、ユーモアがうまく訳されていて、英語を読んでいて吹き出しちゃう。ことばのちょっとしたユーモアをちゃんとうまく英語に訳してあって、ぼくは読んで感心した。英語版を見て、あ、これは日本語よりおもしろいかもしれないと思って。

ショット　あれは翻訳のプロセスもちょっとおもしろいんです。一人でやっているんじゃなくて、一応基本翻訳はぼくが自分でやって、もう一人、スタジオ・プロテウスのトーレン・スミスさんがぼくの翻訳を書き直しているんですね。彼はアメリカンコミックスの経験が豊富で。アメリカンコミックスの英語って独特で、普通の英語じゃないんですよ。非常に特殊な英語で、トーレン・スミスはその辺のコミックスの

読者が求めるようなスタイルがすごく上手で、ぼくが翻訳したものを、読者が喜ぶような書き方にしてくれるわけですね。

――たとえばどういうことなんですか。

ショット たくさん読んでいただかないとなかなか難しいんですけど、誇張されているような、ある意味、ちょっと古典的な英語ですね。普通の会話より派手なところがあって、使われていることばがドラマチックです。だから日本のマンガをそのまま翻訳して、あまりストレートに書いたりすると、アメリカのコミックスファンが抵抗を持つ場合もあります。何だ、英語として死んでいるじゃないかというんです。これはコミックスの英語じゃないというわけです。

小野 トーレン・スミスさんは、そういうのはベテランなんですね。

ショット 原作も書いているし、ベテランですよ。

小野 ほかのケースでは、たとえば宮崎さんの『風の谷のナウシカ』の英語版がありますよね。あの場合なんかどうなんですか。

ショット 同じですよ。あれは最初の半分ほどトーレン・スミスさんがデービッド・ルーイスさんと組んで同じ形でやったんです。編集みたいなことをやるんですね。後半はマット・ソーン氏が担当したんですが。

小野 なるほどね。しかし、本当に士郎正宗というのは日本のマンガ家の中でもちょっとやっぱり特殊ですね。普通、日本のマンガというのは早く読めるということを編集者が求めるわけです。抵抗なく読めて、どんどん話が進むようにと。彼のマンガは違うんです。1回読んだだけじゃわからないかもしれない。じっくり読んで、何度も読者が読み返したくなる。細かいんですよ。いろんな世の中の動き、たとえば映画でいうと『ブレードランナー』あたりの影響があるのかもしれません。サイバー・パンク（SF用語だが、かなり一般化して音楽などでも使われる）と言われたりするけど、世界のあり方が勧善懲悪じゃないでしょう。一体だれが敵だかわからないという混沌とした世界を描いている。

ショット また彼の場合は物理学が好きで、仏教とか密教とかそういうのも好きで、物理学の最先端の情報と密教の情報を取り混ぜて入れるというのもおもしろさを増す。

小野 それと非常にセクシーな女性をうまく描く。あれも大事ですよね。

ショット メカも上手ですね。

小野 だからアメリカ人好みだなと。あ、これは受けるだろうという感じがする。非常にレベルが高いですね。

ショット 読者だけではなく、マンガ家にすごく大きな影響を与えていますね。この間のウィザード（Wizard：アメリカで最もよく売れているコミックス評論雑誌。スーパーヒーローものなどコレクターが興味を持つものが中心）に、アメリカ人マンガ家のインタビュー調査というのが掲載されていて、最後のところ

の、あなたは今だれから一番影響を受けているかという質問に、2割から3割ぐらいの人たちが、士郎正宗さんと言っています。これにはちょっと驚きました。純粋にアメコミを描いている人たち、つまりコミック・アーティストがそう書いたというのが驚きだったです。

小野　そうすると影響という点だと、大友さんよりも士郎正宗の方が大きい？

ショット　2年前ぐらいに同じような調査をしたら、大友さんが日本のマンガ家としては一番上に載ったんでしょうけど、最近は士郎正宗さんも大友さんとほぼ同じぐらいの影響力を持っているんじゃないですか。最近のアメコミを見ていると、目が結構大きくなっているでしょう。あれは士郎さんの影響が間違いなくありますね。大友さんは目を小さく描いていたから。

小野　その辺もちょっとお話ししたかった。15年以上前にショットさんと対談したころは、日本のマンガで目が大きいのはおかしいとアメリカ人のマンガ家にも言われたりしたんだけど、このごろはあんまり言われなくなった。おそらく年配の方って今でもすごい抵抗があるんだろうけど、今の若いアメリカのマンガ家は、むしろ日本のマンガが開発した一つの表現手段、表現スタイルと思っているんじゃないかと。

ショット　アニメの影響がすごく大きいんじゃないですか。今、アメリカでコミックスを描く人たちは、もうみんなアニメを見ているし、日本のマンガも結構見ている。キャラクターの目が大きくなるだけじゃなくて、女の子を描く線もどっちかというとちょっと日本向き、ちょっと士郎さんぽく柔らかくなってきていますね、全体的に。

小野　『X-men』シリーズの中にそういうのを描いている人がいましたね。日本のファンから見ると、抵抗があるという人もいる。アメリカ的じゃなくて、どうもなんかなよなよしているという感じを持つらしい。

ショット　柔らかくなっているのは問題ないんですけど、悪く言えば、ちょっと日本のロリコンものから影響を受けているところもなくはないですね。若くなっているんですね、間違いなく。

小野　アメリカのコミックブックに出てくる女性っていうのはみんな強いでしょう。実際にアメリカ人の女性と日本の女性との違いもある。たとえばシンディ・クロフォードみたいなのは、いかにもモデルという感じで、美女で、体も大きくて、颯爽として、大人の女性。日本の場合は、大人っぽいというより、ちょっとかわいい感じが受けるでしょう。マンガ全体がそういうかわいい文化ですから。日本のマンガで女の子が出てくると、強くてもやっぱりかわいさがあるというふうになる。アメリカの場合にはハリウッド映画のヒロインのような強い感じ。アメリカのコミックブックを読んでいると、キャットウーマンでもいいんだけど、ぼくが好きなのはそう

いう女性。このごろ日本のマンガの影響で、ちょっとなよなよとしていると、逆に少し寂しい感じで（笑）。

お互いになんか影響があるんですね。日本のマンガ家も、アメリカのコミックブックを実際どのぐらい読んでいるかわからないけれども、『X-men』のウルバリン（Wolverine）みたいなキャラクターを描いたりね。少年ジャンプで人気のある『るろうに剣心』を描いている人なんかも『X-men』が好きだというのを聞いたことがあるんですが。だから、あんまりはっきりは出ないけど、そういうアメリカ的な力強い描写の影響が日本のマンガにあるかもしれない。

ショット 絶えず影響を与え合っているんじゃないですか。日本のマンガの目の大きいところだって、あれはディズニーの影響をもともと受けたんで。

小野 もちろんそうですね。だんだん抵抗がなくなってくると、主人公が日本人だとかいうこと、士郎正宗のマンガなんか、どこの国の人かというのはもう関係ないでしょう。日本人にしては目が大きいとかそういう問題じゃないし。大体サイボーグが主人公だったり。そういう新しい時代の感覚ですね。

ショット 登場人物が、ハーフとか、いろんな血を有しているキャラクターが多いですから、関係ないですね。

小野 突然ああいう人が日本で出てきたというのはおもしろいな。

ショット 同人誌の世界から出てきたんじゃないですか。神戸ですね。

小野 そうですね。大阪の小さい出版社から出して良かったのかもしれませんね。最初から東京の大きい出版社に行くと、編集者からいろいろ言われて、スタイルを変えなきゃいけなかったかもしれないし。

ショット 周りと全く同じスタイルになってしまうわけですね。

小野 好きなように描いていて、それがたまたまうまくいっている。ああいうタイプの人はいいですよね。国際性を持っていますからね。

ショット それは日本のマンガにとって絶えずある問題じゃないですか。特に東京の場合は産業都市であまりに巨大化して、編集者から、今これが売れているから、こういうスタイルで描いてほしいと言われたり、そう言われなくても、無意識にこういうスタイルで描かなきゃならないと思い込む若い人たちが多いんじゃないですか。自分のスタイルを確立するのが今の日本ではすごく大変という気がするんです。『ガロ』とか、同人誌の世界で描いていれば話は別ですけど。いわゆる商業誌だと、それなりのプレッシャーがあるんじゃないですか。

小野 マンガ家の違いとか絵の違いというけれども、基本的には日本とアメリカ、またはヨーロッパとの違いというのは

マンガ産業のあり方の違いですよね、出版形態の。日本みたいなマンガの週刊誌というのは世界中ないわけです。３００ページ以上の雑誌がたくさんあって、それが何百万部も出ているというふうな日本の状況は。その構造を支えていかなきゃいけないから競争も激しいわけですね、マンガ家の間でも。

ショット　下手したら量産になってしまう。

小野　編集者もマンガ家と共同作業みたいな形でマンガを作ったりするわけでしょう、初めのうちは。

ショット　あとはやはり分業制になってしまうんですね。アメリカと違う意味での分業制です。

小野　アメリカの場合はまたおもしろいですよね。コミックブックの分業制というのは、それぞれの個性を出していいという形の分業制でしょう。

ショット　でも、自分の個性はここまで出していいという境界線がはっきりしていますよ。一定の枠の中で自分の個性を出していいんですね。

――作家の才能を伸ばしたり、新人の作家を育成することについて、日米の違いはどうでしょう。

ショット　日本の場合は人を育てるシステムということについて、アメリカよりはるかに、ノウハウが確立されていますね。新人賞を与えるなども、アメリカで全くないことはないんですけど、日本みたいにシステムとしてはできていない。また日本の場合はアシスタント制度というのがあって、アシスタントで入って、プロになっていく人がかなり多いんじゃないですか。アメリカでそういうのは少ない。アシスタントを使っているところが少ないんです。

――同人誌から入っていく人が日本では結構多いと思うんですが、アメリカでマンガ家になる道として、同人誌というのはどのくらいの比重なんですか。

ショット　日本みたいな同人誌というのはほとんどないです。いわゆる「ファン・ジン」(ファン・マガジンの略)、ファンによるファンのための雑誌というのはありますけど。そこで自分や友達のために描いたりしていて、最終的にプロを目指して、自分で勉強してプロになっていく人は多いと思うんですが、日本にあるような巨大な同人誌世界というものは、まず想像できないですね。そういう意味では、プロを目指す人の入り口はやはりもっと限られていますね。ほとんどはやはり自分で描いて持ち込むというか、アメリカの場合は持ち込むんじゃなくて送ったりするケースが多いんですけど。

小野　アメリカのコミックブックのこの15年ぐらいの間の変化で気がつくのは、描写が随分バイオレントになりましたね。70年代には、ジャック・カービィのダイナミックな描写をほ

くは好きだったんですけど、その後だんだんページのレイアウトも変わってきましたね。大きな画面も増えましたし、アクションの場面も増えた。

ショット　あれも日本の影響がなくはないんですね。

小野　昔はあまり人を殺さなかったのが、今はよく死んだり、血が出たり、特に『スパイダーマン』ものなんか、ベノムなんていう怪物が出るようになって。前はあんまりそういうのがなかったけれども（注・このベノムがすごい人気で、『るろうに剣心』にも最近似た悪役が出ている）。

ショット　やはりコミックスコード（1950年代、教育や政治や宗教団体の圧力に負けて、アメ・コミの出版社がはじめた自主規制システム）の拘束力がすごく小さくなっていますね。

小野　一応コミックスコードの名前（しるし）は。

ショット　名前ぐらいはついているんですけど、それに対する制約というのはもうほとんどないと言ってもいいですね。

小野　世の中の影響もあるんでしょうね。ハリウッド映画自体もそうでしょう。

ショット　映画も、テレビもそうですね。結構暴力の場面が多いですね。アメリカで問題になることがあります。

小野　技術も進んでいますね。ハリウッド映画で特殊効果が進んでいるのと同じように、マンガの本もアメリカのマンガは、彩色はもう完全にコンピューターを使っているでしょう。きれいになりましたよね。値段も高くなったけど、本当に印刷がきれいになった。

ショット　彩色カラーはすごくきれいになった。

小野　アメリカと日本の一つの大きな違いでもあって、日本はカラーページというのがあんまりない。日本でもコンピューターを使って色をつけている人はもちろん何人かいるし、寺沢武一さんみたいにコンピューターを一生懸命やっている人もいるけど、一般的にはそもそもカラーのページが少ない。アメリカは逆にカラーが基本。『AKIRA』あたりからですね、『AKIRA』アメリカ版のカラーは全部コンピューターなんですよ。あれで成功して、今はもうコンピューターが当たり前になりましたね。

ショット　ここ10年の間、コンピューターを使っているお陰でアメリカのマンガは本当にきれいになった。

小野　紙もよくなって、印刷も非常によくなりましたね。

ショット　昔はざら紙みたいなものを使って、汚い感じだった。

小野　アメリカのコミックの場合は絵が重要だというのは、下手な絵だったら、カラーになるとごまかせないでしょう。せっかくカラーになっているんだから、いい絵じゃないと、ということもありますね。

ショット　昔できなかったグラデーションがもう今は主流となっていますね。

小野　メインストリーム（主流）のコミックブックで変化を

見ると、昔はフィジカルな力の強いキャラクターが主人公で人気があって、『X-men』の最初のメンバーも割とフィジカルなパワーなんだけど、今はメンタルパワーですね。サイコパワーをもっと複雑にして、相手の心の中に入り込んでめちゃくちゃにしちゃうとか、ウルバリンみたいに過去の記憶を全部失ったりとか。

ショット　フィジカルパワーが一種の限界に来ているということもあるんじゃないですか。力だけで何でも打ち崩せるというところまで行ってしまえば、ストーリーとしては、もうおもしろくなくなっちゃいます。

小野　今の犯罪に似ていますよね。心理的な暴力みたいなのが非常に強くなっている気がしますね。新しい『X-men』のキャラクターも、心理的なパワーが相手の神経をぐだぐだにするとかね。あとブラックホールみたいなところへ吸い込んじゃうとか、異次元に飛ばしちゃうとか、昔は考えられないような非常に複雑なパワーを持ったのが出てきて、その方が人気があるんですね。

ショット　アメリカ社会を反映しているところがあるんじゃないですか。

小野　そうだと思いますよ。

ショット　子どもたちにとって、単なる武器で対抗するんじゃなくて、サイコロジカルパワーでできればという夢の部分があるんじゃないですか。今後のアメリカの動向がどのようになっていくかというのはちょっと興味深いですよね。おもしろいことに、アメリカの犯罪率がここ二、三年の間に急激に下がりつつあるんですよ。殺人率にしても、強姦率にしても、強盗にしても、全部下がる傾向にあるんです。これも不思議。コミックスがそれをどのように反映していくかというのは興味ありますね。

小野　映画とか、そういうメディアの中での暴力はむしろ激しくなっていますよね。『セブン』なんていう映画を見ると、異常性格者の犯罪みたいなものが多くなっている。日本でもそういう事件が起きていますけれど。

ショット　それが、今、アメリカで問題視されているし、暴力をもっと抑えるべきだと主張する政治家や教育者がたくさんいる。でも犯罪率が下がれば、コミックスの中でもっと暴力のシーンを出してもいいんじゃないかと主張する人が出てくるかもしれない。その辺のプロセスがどうなるかは興味ありますね。よく日本の社会は比較的安定して治安がいいからこそ、マンガの中の暴力などを自由に描いてもいいんじゃないかという人がいるでしょう。読者がそういうシーンを読んでも直接影響を受けないと。アメリカはもっと単純に考える人たちが多いですね。映画でバイオレンスのシーンを見れば、すぐにそれを試すんじゃないかという人が多いですね。（笑）

小野　実際に武器が買える国ですからね。それと気になるのは、たとえば今、アメリカで、いろんなところで日本のマン

ガのコンベンション（日本のファン大会とは違い、販売されているのは同人誌でなく商業誌のバックナンバーで、買うのは主にコレクターたち。日本のアニメやマンガをテーマにした大会では、商品やグッズもたくさん売られている）みたいなのがあるでしょう。そういうときに日本のアニメのビデオを上映すると、テレビで放映しているのはいいけれど、そうでないものはかなりセクシーでエロティックなものがあるでしょう。日本国内でもあまり知られてないそういうものが、相当輸出されているんですよね。テレビはコードがあるから放映はされないけど、ビデオになって。

ショット ビデオになって、どんどん出ています。

小野 国によっていろんなセックス描写の制限があって、なかなかそういうものはないから、日本のものがソフトコアのものとして受け入られたりしてね。実は中近東にまで輸出しているんですよ。それはいいんだけど、アメリカかどこかでそういう大会があったときに、そういうものを上映しているということがわかって、周りのコミュニティーの人たちが非常に反感を持ったというのを前ちょっと聞いたことがあるんです。そんなものを上映しているというのはけしからんと。つまりマンガのオタクじゃない一般市民が、非常な抵抗を感じて、非難が起きたというんですよね。そういうことは今後もあるんじゃないかなと思うんですよ。

ショット それは問題になる可能性が大きいですね。アメリカでは日本のアニメがすごく人気がありますけど、その背景に結構、日本のエロものに引かれている人が多いという一種の悲しい事実というのもあるでしょう。だから、よく日本のマスコミが、アメリカやヨーロッパで日本のマンガがすごく人気があります、と単純な書き方をしていますけど、実際読まれているものや見られているアニメで、誇りを持ってはたしていいかどうかというのはまた別問題ですよね。ちょっと危ないものも送られていますし。

小野 もっと基本的なことですね。要するに子ども文化と大人文化の区別。

ショット この前のシンポジウム（手塚プロが主催している「日米マンガ家のシンポジウム」）のときに小野さんがそれですごくいい発言をされたんですね。つまり日本では子ども文化と大人文化の間の境界線というのがほとんどないというようなことをおっしゃっていたんです。アメリカは逆に子ども文化と大人文化との間にはっきりした境界線が引かれている。これが日米を比較する上でのすごく大きなポイントだっていうことをおっしゃって、すごくいい指摘だなと思ったんです。

――マンガの評論についてはどうでしょう。日本では最近マンガのガイドの本やマンガの研究をやっている方も増えましたが、アメリカでもそういう雑誌があると。

ショット　評論雑誌はあります。『コミックスジャーナル（Comics Journal）』というのがあって、大変権威があります。ほかにも『ウィザード（Wizard）』というのがありますけれど、評論の雑誌というよりも、どっちかというとコレクターを対象にしている紹介の雑誌です。『コミックスジャーナル』は一番権威のあるものです。

小野　いろんなマンガ家のインタビューとか、内容が非常に充実していますよね。

ショット　時々信じられないぐらい充実していますよ。よくもマンガについてこれだけ書けたなと思うような記事が多いですね。

小野　もちろんアメリカのコミックブックの世界が中心だけど、必ずしもアメリカだけじゃなくて、いろんな外国の話題も取り上げたりしていて、いい雑誌ですね。

Protoculture Addicts
©Protoculture Enr.
マンガ・アニメ評論誌の一例。
カナダのモントリオールの会社から
発行されている、英語の雑誌。

ショット　大変いい雑誌です。細かく書いていますし、メジャーシーンだけではなく、アングラのものも紹介してくれるし。マンガそのものの発展を図っているわけですね。

小野　インタビューの内容が長く、通り一遍じゃなくてなかなか深みがありますよ。

ショット　ほとんど編集しないみたいですね。ほとんどカットしないんです。会話の中で、エッとか、えーととか言ったりすると、それがそのまま載ったり。

小野　いわゆるメインストリーム（Mainstream Comics：主流のアメ・コミ。スーパーヒーローものを意味する）のコミックスアーティストだけじゃなくて、オルタナティヴ（Alternative Comics：主流以外のもので、独立系出版社から出ているもの）な作家のインタビューなど、いろいろあって、それがまたおもしろいですね。アメリカのコミックスっていうと、日本では『スーパーマン』とか『スパイダーマン』、あとは『ピーナッツ』とかになっちゃうんだけど、本当はいろんなものがあって、ぼくは今でも『X-men』なんかは読んだりはするんですが、本当はオルタナティヴが一番好きでね。たとえばヘルナンデス・ブラザースの『ラヴ・アンド・ロケッツ』(Hernandez brothers' "Love and Rockets") など。

ショット　アメリカで一番文学に近いマンガって言えば、やはりオルタナティヴですよね。

小野　日本ではつげ義春の作品が文学的だとよく言われるん

ですけれど、アメリカにもそういう文学的な形のものがあるんですよ。

ショット それに匹敵するものはいっぱいあります。ただ、そういうマンガの売れ行きは、大変限られています。

小野 限られているけれども、一応マーケットはあって成り立っている。そういうマンガ家が活躍している。

ショット 熱狂的なファンもいることはいる。

小野 ニューヨークで活躍して『アンダーワールド(Underworld)』というマンガを描いているカッツ(Kaz)とか、おもしろい人がいますよね。クレージーな世界を描いている。ニュースペーパー・ストリップ(新聞連載マンガ)では、やっぱりぼくは今でも『カルヴィン・アンド・ホッブス』が好きですけど、作者が描くのをやめちゃった。あとリン・ジョンストンの『フォー・ベター・オア・フォー・ワース』(Lynn Johnston "For Better or For Worse"(『良かれ悪しかれ』))。

ショット 新聞マンガとしては、彼女のが一番内容的にも充実している。

小野 リン・ジョンストンはホームドラマなんだけど、やさしさや深みがありますね。もともとカナダ出身の人なんだけど、アメリカで成功して。

ショット ただ、残念ながら、アメリカの新聞連載マンガはスペースがだんだん限られてきて、悲しいですね。30年前とか40年前の方が、うんときれいに描けたんですけど。スペースが少なくなると背景も描けなくなるし、日本マンガみたいに顔のアップだけで終わってしまうようなところがあります。

小野 ショットさんから見て、アメリカのマンガで今一番いいというか、この辺は注目しているというのがありますか。コミックブックでも、ニュースペーパーでも、オルタナティヴでも。

ショット いわゆるオルタナティヴで言えば、ジェイソン・ルート(Jason Lutes)という人がかいている『ベルリン(Berlin)』というのが非常に興味深いですね。ストーリーの構成とか、ページ構成がすごくおもしろい。

小野 いい出版社もありますね、ファンタグラフィックス(Fantagraphics:マンガ出版社の名)はオルタナティヴのタイトルをたくさん出していますよね。今でもロバート・クラム(Robert Crumb:アングラから出発したコミックス作家。日本でいえば、つげ義春のような感じ。作品は文学や私小説に近い。日本では小野耕世氏が"Fritz the Cat"の日本語訳を担当)のマンガを出しているし。

ショット クラムはアメリカで一番ある意味で権威のあるマンガを描く人ですよ。いわゆるメインストリームじゃなくて、アングラと言えばアングラですけど、もうマンガの領域を出はじめているものがある。存在感の大きい人ですね。

クラムはマンガの中に、自分の気持ちをものすごく素直に表現する人ですね。自分の潜在意識をそのまま全部ページに

ぶちまけようというか。ショッキングです。描くマンガが深い。周りを意識しないで、自分の思っていることをそのまま出すというのはすごく大変ですね。

小野　出し方が難しいですよね。ああいう形でスッと自分とその世界をマンガに出して、読む人を感動させるというのは大変なことだと思うんです。ただ出せばいいというものじゃないし、その辺はやっぱりすごい人だなと思う。

ショット　アメリカでは、おそらくクラムだけが、マンガ家というだけじゃなくて文学の、いわゆるアーティストの部類で評価されているんじゃないですか。

小野　今の時代というのはおもしろいですね、世界中にある数、そういう人たちがいるんですね。彼らがマンガというもののジャンル自体を非常に高めている。アート・スピーゲルマンもそうですけれども、そういうタイプの人が生まれてきているんですね。

ショット　さっきの手塚先生の後継者の話にちょっと関連してくるけど、必ずどこかで、まだ目に見えないかもしれないけれど、それに相当する人間が活躍していますね。10年先に初めて評価されるとか、そういう人たちが必ずいます。アメリカでも日本でも、最近、本当に力のある人がいないですねというんですけれど、でも、どこかで必ず一生懸命やっていますね。

小野　ただそのことが、日本ではビッグビジネスになっているいわゆるコミック産業と、どうかみ合うかはまた別の問題ですよね。そこで売れて、ベストセラーを出しているかどうかはまた別の問題。クラムが偉いと思うのは絶えず描いているんですね。今もずっと描いているし、ファンタグラフィックスからも新作が時々出ているし。

ショット　あの人は描かずにはいられないんでしょうね。お金のためにやっているんじゃなくて、仕方なくやっていますね（笑）。

小野　生きるためというのか、空気を吸うみたいに描いているような人ですね

ショット　手塚さんもそういうところがあったんじゃないですか。動機はちょっと違うけど。アメリカのマンガ家で、クラムを褒めない人ってあんまりいないですね。もう一種の神様ですね。かといって一般社会では認められていないところ

「ロバート・クラムのアメリカ」
"R. Crumb's America"
Ⓒ1995 Robert Crumb／LAST GASP

もあります。手塚先生もクラムの絵が好きで、ぼくはよくクラムのマンガを買って送ったりしたんですよ。

小野　ところで、ジェフ・スミス（Jeff Smith）の『ボーン（Bone）』というのはおもしろいですね。感動しましたよ。あれは日本の影響かどうか知らないけど、読みやすいですね。つまり、アメリカの一般のコミックスより、レイアウト、画面構成が。文字も吹き出しがそんなに多くなくて、絵もきちっとしていて。

ショット　子どもでも大人でも楽しめる。

小野　絵がうまいだけじゃなくて、ストーリーや構成が非常にいい。

ショット　もともとアニメーターだったのが大きいんじゃないですか。

小野　彼はあれだけ人気があっても、でも一応インディペンデント（独立系出版社）なんですよね（マンガのジャンルとしてはオルタナティヴに属する）。奥さんというのが出版社の社長で、しかも質の高い、いい仕事をしている。アメリカの古典コミックスというか、アメリカのコミックスのいい意味での伝統を引き継いでいますよね。自分の世界を作っている。あの人はまだ若いですよね。

ショット　これからどんどん活躍するんじゃないですか。

小野　そういう人もいるんですよね。自分で出版して、それがうまく成功して、海外にも翻訳されている、ああいう人もいるんだなと思って。

ショット　全部台詞を読まなくても、何となくストーリーがわかるような。

小野　その点ではちょっと日本のマンガに似ているんじゃないかな。ちょっと似ているなと思ったのは、日本の影響かどうかはわかりませんけれど、何もないコマがあるでしょう。ポーズ、間というか、スッと何もない、台詞のないコマがあって、そういう日本のマンガ的な間のとり方がうまいから、おもしろいなと思って。アメリカのコミックブックはページ数が少ないから、間があんまりなくて、どんどんアクションでいく。絵は大分大きくなってきたんだけど、ちょっと日本人から見ると読みにくい。

小野　オタクの状況というのはどうなんですかね。いわゆるオタクって世界的に共通していて、オタクという日本語が海外でも通用するようになったと聞きますけれども、英語で言ったら何という言い方が一番いいんですか。

ショット　今、アメリカでは、オタクで結構通じるようになっているけど。アメリカ人のとらえ方は、どっちかというと、ハード・コア・ファン（hard core fan）とか、ナード（nerd）とか。ただ、日本語でいうオタクとちょっとニュアンスが違いますね。

小野　善悪は関係ないんですか。

ショット　日本の場合はネガティブなニュアンスがまだ少し残っているでしょうけど、アメリカではネガティブな部分が完全に削除されて輸入されたわけですから、単なる、日本でいうマニア、あるいは英語でいうナードに近いようなニュアンスで使われるんです。アメリカの日本マンガのファンはオタクと自称します。暗い背景は、全然意識していない。

小野　むしろ誇りを持って言っている。

ショット　日本でも誇りを持って言っている人がいなくはないけれど、どうしても宮崎事件などにたどり着くようなところが抜き切れない。日本ではちょっと異常者というニュアンスがなくはないでしょう。アメリカにはそれが全然ないんですね。

――女性もいるんですか。

ショット　アメリカ人は男性、女性は全然区別しないで、いわゆるマニアを指していうんですね。ただほとんどはアニメとかマンガのファンを指しています。日本のようにコンピューターオタクとか、料理オタクとか、そこまではまだいっていない。いずれはそうなっちゃうでしょうけど。あと一年ぐらいじゃないですか（笑）。

小野　そういう人たちは日本のマンガなら日本のマンガに熱中していて、ほかのことに関してはどうなんですか。ただ、日本のマンガだけをとにかく追求している？。

ショット　日本のマンガやアニメだけですね。

小野　その人たちはアメリカのマンガは読まないんですか。

ショット　日本のマンガを一生懸命読んでいる人たちは、普通はアメリカンコミックスをあまり読まないですね。いっときは読んでいたかもしれないけど、ほとんど日本マンガに変わったんです。というよりアニメが中心です、アメリカの場合は。

小野　あ、そうですね。

ショット　量的、数的に言えばもうアニメがだんとつです。アメリカのコミックスファンが日本のマンガを読みはじめる一番のきっかけも、ほとんどはアニメですね。日本とちょうど逆じゃないですか。日本ではまず雑誌で読んで、それでテレビでちょこっと見て、単行本を読んだりしているけれど、アメリカは一番初めにビデオで見て、見ているうちに、実はその原作はマンガであるということを知って、もっとそのストーリーについて細かく知りたいから、英訳されているマンガを買って読みはじめるというパターンですね。やっぱり口コミですね。日本の場合には、ヒットするアニメ作品の大部分は原作はマンガだから、一番最初に目に触れるのがマンガですよね。

小野　ビデオはやっぱり広がりやすいですものね。

ショット　アメリカのテレビで日本のアニメはまだほとんどが放映されていないです。

小野　その辺も、ちょっと錯覚があるんですよね。アニメが非常に海外に人気があるというと、なんかいろんなチャンネルでたくさんやっていそうだけど、実際はそれほどではなくて。

ショット　ほとんどビデオです。テレビだと、どうしても内容の規制がかかる。よっぽど編集しないとできないです。不可能です。ですからアメリカでマンガの普及を一番助けているのは、ビデオと映画のアニメ、そしてインターネットですね。

小野　あ、インターネットね。

ショット　インターネットがすごく大きいです。いわゆるアメリカのオタク、つまり日本アニメのマニアは、早くからコンピューターを使いこなしてインターネットをすごく上手に活用しているんですよね。英語の字幕付きのビデオが販売されるずっと前から自分たちで英語のシナリオを作って、それをインターネットで交換したり、見せ合ったり、情報の交換を行ったりします。マンガについてもそうですね。すごいマンガのファンなんかは自分たちで一生懸命辞書を使いながら英訳をしちゃうんですね。英訳が発売されていないものを、日本語があまりよくわからなくても辞書を使って、日本人の友達にしつこく頼んで、一生懸命英訳を作って、それをインターネットに乗せて、友達からコメントをもらったりして、その英訳をだんだん完成度を高くしていってやっています。おもしろいでしょうね。おそらくインターネットなしでは今のアニメブームというか、アメリカにおけるマンガブームというのはあり得ないですね。

――どのくらい前から、それは動いているんですか。

ショット　インターネットを使っているのはかなり前ですね。やはり6、7年前じゃないかな。というのは、アニメとかアニメのファンはどうしても大学生が多くて、インターネットはもう随分前から大学で無料で使えた。学生たちはインターネットを使うのが上手だったし、無料で使えたから、フルに活用していたんです。一般の人よりも早くインターネットを使っていたんですね、

小野　オタクというのはやっぱり男性の方が多い?

ショット　男性が圧倒的に多いですね。アメリカでマンガを読む人口の多分9割ぐらいは男性じゃないですか。そこは日本と大分違いますね。アメリカは女性があんまり読まないし、女性作家も少ないですね。とても悲しいことです。これからのアメリカでは、やはり大人も女性ももっとマンガを読むといいですね。

小野　ただアメリカでもたとえばシグニー・ウィルキンソン(Signe Wilkinson)みたいな、女性の政治マンガ家ですぐれた人がいるから、これはすごいなと思う。日本ではちょっと考えられないですね。

ショット　政治マンガとか、社会風刺マンガとか、新聞連載

などはまた全然状況が違います。リン・ジョンストンなど女性マンガ家で活躍している人が多い。でも、いわゆるストーリーマンガに限定すると少ないですね。圧倒的に若い男性です。

小野　スーパーヒーローもののコミックブックをかいているアーティストで、女性はいないことはないけど、少ないですね。

ショット　日本のマンガ家でアメリカンコミックスのために描きたいという人はあんまりいないんじゃないですか。

小野　あんまりいないです。というか、日本の場合はマーケットが大きいし、日本でも十分忙しいでしょう。ちょっと絵が描ければ引っ張りだこになるから。

ショット　じゃあよっぽど趣味的にやろうとしている人でないと。

小野　そうでしょうねえ。『モーニング』の編集者なんかに聞くと、ヨーロッパのマンガのマーケットが冷え込んでいて、産業自体がちょっと落ち込んでいるから、むしろ日本の雑誌に描いた方が原稿料が高くて喜ぶみたいですね。

ショット　そういう意味で『モーニング』はすごく大きな貢献をしていますね。

小野　していますね。編集長の栗原良幸さんが熱心ですね。だって、日本でこれだけたくさんコミック雑誌があっても、あれだけ海外のマンガを導入することに意欲的な雑誌ってほかにないですもの。『モーニング』ぐらいですね。講談社系の。

ショット　『アフタヌーン』とか。

小野　同じ系列ですけど、あの辺がやっているぐらいで。

ショット　『ガロ』にたまたま海外のマンガ家が登場してくるとか、そのぐらいですね。

小野　その辺がちょっと、何というのか、鎖国状態でもないけど、これだけ日本は国際化を目指していながら、外国のマンガは意外に受け入れないんですよね。

ショット　例外はアジアのマンガ家ですね。最近、台湾とか、韓国とか、売れるようになってきました。

日本でアメリカの人気のあるマンガというのは、どっちかというとキャラクター商品の人気でしょう。

小野　スヌーピーとかね。だれもミッキーマウスのマンガは知らない、実際にはたくさんあるんだけど。ドナルドダックなんかすばらしいのがあるんだけど、だれもほとんど知らない。みんな、ただキャラクターを見ている。

ショット　ぼくもキャラクターが好きですから、わからなくはないんですけど（笑）。

小野　ドナルドはすばらしいですね。『ドナルド・ダック』のコミックスを長年手がけてきたカール・バークス（Carl Barks：『ドナルド・ダック』を長く描いていた一人。Uncle

Scroogeという、ドナルドと一緒によく登場する人気キャラクターを作った）なんか、苦労した時代が多かったけど、今はもう本当にアメリカのマンガ界で非常に尊敬されていますね。そういうアメリカの、本当にいい伝統というのがありますね。それはアメリカだけのもので、日本とも違うし、ヨーロッパとも違う。本当に楽しい、子ども向きというか、家族向きのマンガの伝統というのがあります。今でも『ポゴ（Pogo）』とか『リル・アブナー（Li'l Abner）』が復刻されて出ているでしょう。あれ読むとおもしろいですね。

ショット　当時のアメリカの社会情勢というか、歴史的背景がそのままマンガに表れていますね。あれは一種の政治マンガです、もともと。子どもたちも読んでいたにしろ、どっちかというと大人を対象にしている。子どもはキャラクターにまず親しむんです。かわいいでしょう。でも内容はすごく複雑ですね。

――ユーモアに関して読者の意識の違いなどについて、日米で差を感じることがありますか。不条理マンガなどもありますが、日本では。

ショット　アメリカにもあります。アングラの世界には。『ザップ・コミックス（Zap Comics：60年代を代表するサイケなアングラマンガ雑誌）』にもたくさんあります。あとはジム・ウドリングの『フランク』（Jim Woodring"Frank"）。

小野　クレージーなマンガというと、日本よりもっとクレイジーなのがありますよね。

ショット　特にアングラやインディペンデント。

小野　面白いものがありますね。ただ、日本では全く知られていない。

ショット　むちゃくちゃなやつが多いですね。

小野　そういうものがあると思われてないんですよ。そんなにたくさん売れるというんじゃないけど、マーケットがある。少なくとも続けて出されているということは、採算がとれているからですね。

ショット　結構共通しているところもありますね、意外と。これだけ文化が違うのに、結構ユーモアが重なっている部分があります。

小野　だから、やっぱりぼくは思い上がりだと思うんだけど。たとえばつげ義春のマンガなんか、こういうのは外国じゃあわからないだろうという。『ロー（Raw）』に二つつげ義春の短編が載っているんですよ、『紅い花』なんか。あれはぼくが紹介して、翻訳は向こう。

ショット　非常によかったですね。

小野　ええ、あれも絵だけ見たときはわからなくて、翻訳して、ストーリーがわかったら、あ、これはすごい話だっていってアート・スピーゲルマンが感心してね、それですぐ売れ

たんですよ。『Raw』というのは、そんなにものすごく大勢の人が読むというわけじゃない。やっぱりわかる人はわかるんですよ。

ショット 影響力がすごく大きかったですね。

小野 そういうことがありますからね、このマンガ、わからないだろうというのは逆に思い上がりですよね。それだったら、ぼくは日本にいてアメリカのマンガはおもしろいと思っているけど、アメリカ人は、このマンガは日本にはわからないだろうというのかなと思って。日本人はわりとすぐそんな言い方をしますよね。これは難しいでしょうとか。日本のマンガも、アメリカ人がちゃんと翻訳して説明すればわかると思うんですね。

ショット どうしてもわからないのは洒落の部分ですね。訳しようがないです。

小野 それはありますね。そういうことはどこの国でもありますよ。だけどマンガというものは絵を中心にしているから、かなりわかりますよね。この本にもちょっと書いているけど、日本の、いわゆるアングラマンガが英訳されていますよね。発行部数はそんなに多くないとしても、ニューヨークで出ていますね。

ショット ええ、去年二つも出た。影響力は大きいですよ。

小野 つまり、向こうのアーティストが読んだ場合の影響力。

ショット 日本でもそうでしょうね。そんなに部数が売れなくても、ものすごく影響力のあるマンガってあるでしょう。『ガロ』系のマンガ家はほとんどそうですね。

小野 日本国内でもつげ義春という名前は非常に有名ですからね。もちろん『ちびまる子ちゃん』みたいに売れることはあり得ない。でも、どこの国でも、それはそれでいいんじゃないかと思っているんです。いろんなレベルのマンガがあってね、どれが悪いということじゃないですからね。

ショット マンガを表現媒体として発展させる意味で、そういう人たちがすごく大きな役割を持っていますね。『ガロ』系のマンガ家も、そういう意味でものすごく影響力が大きいように思いますね。

小野 おもしろい人、いますよ。『ガロ』系のマンガは、アメリカでも一部の人は評価するし、ヨーロッパで非常に人気ある人いますものね。ああいうものはフランスで人気がありますね。ヨーロッパで人気がある。2年ぐらい前にスペインのマンガ編集者がフランスのマンガ家を連れてきて、丸尾末広さんに会いたいというわけ。ぼく、ガロに電話して、連絡先を聞いて、丸尾さんを訪ねることになった。そうしたらそのフランスのマンガ家はすごく感動して、丸尾様へって1ページ原画を描いて持ってきて、この絵、丸尾さんに差し上げますって。だから日本よりヨーロッパの方に尊敬されているなって。

ショット 丸尾さんの海外アーティストに対する影響力は強

いんじゃないですか。アメリカのアーティストでは、ジョン・ゾオン（Jhon Zorn）というフリー・ジャズのミュージシャンがCDのジャケットデザインに丸尾さんの絵を使っていますね。ところが丸尾さんの『少女椿』の英語版が出されたときは、話によると、ニューヨークの印刷屋では大騒ぎになったそうですね。どうも作業する人が、一回輪転機を途中で完全に止めて、拒否したそうです。アメリカの法律であの内容はマズイと言って。自分たちまでが逮捕されるのではないか、と不安がっていたらしいですよ（笑）。

小野　ぼくもずっと、いわゆるスーパーヒーローコミックスを読んできたけれど、だんだんやっぱりオルタナティヴの本当にいいやつが好きになってきましたね。やっぱりアーティスティックなマンガというのはいいですよ。

ショット　デザインが好きな人たちはメジャーに出ていっちゃうんですけど、自分で一人で考えて、表現したい人たちはみんなオルタナティヴにいっちゃうんですね。

付録　英語圏のマンガ情報

英語圏諸国におけるマンガ関係企業の数は近年急速に増えており、ここに掲載したリストはその中のほんの一部である。またここにあげた会社やコンピュータサイトは、マンガだけではなくアニメ情報をも提供しているところが多い。なお各会社のアドレスや連絡先は変わることが多いので注意されたい。(以下の情報はすべて1998年2月現在のもの)

□英訳マンガ出版社

Antarctic Press

7272 Wurzbach #204, San Antonio, Texas 78240　TEL:210-614-0396　FAX:210-614-5029
E-mail: webmast@antarctic-press.com　Web:http://www.antarctic-press.com/

●同人誌、エロティックなマンガなどを含むいろいろな英訳マンガを幅広く出している。いわゆる「アメリカン・マンガ」も出している。

Blast Books

P.O. Box 51, Cooper Station, New York, New York 10276-0051

●丸尾末広、日野日出志などの「とんがった」マンガや、「Comics Underground Japan」というアンソロジーなどを出している。

Bloomsbury Children's Books

2 Soho Square, London W1V 5DE, United Kingdom

●前川たけしの「鉄拳チンミ」その他を出している。本の形式は、右から左へという日本語のオリジナルそのままを採用。

Central Park Media　(CPM Comics/ U.S. Manga Corps.)

250 West 57th Street, Suite 317, New York, New York 10107
TEL: 212-977-7456　FAX: 212-977-8709　Web: http://www.centralparkmedia.com/

●「アメリカン・マンガ」そのほか。

Dark Horse Comics ／Studio Proteus

Department DG, 10956 SE Main Street, Milwaukie, Oregon 97222
TEL: 800-862-0052　FAX: 503-654-3218
E-mail: mailorder@dhorse.com　Web: http://www.dhorse.com/

●英訳マンガの出版社としては最大手の一つ。

DC Comics

1700 Broadway, New York, New York 10019　Web: http://www.dccomics.com/

●「バットマン」など、いわゆる「アメ・コミ」系の出版社だが、最近は日本マンガも扱う。

Educomics

P.O. Box 45831, Seattle, Washington 98145-0831　TEL: 206-322-6838

●中沢啓治「おれは見た (I Saw It)」および「はだしのゲン (Gen of Hiroshima)」を米国コミックス本の形式で翻訳出版している。これはあまり売れなかったため、途中で終わっている。

＜英訳マンガ出版社つづき＞

Eros Comix
P.O. Box 25070, Seattle, Washington, 98125-1970　　Web: http://www.eroscomix.com/
●Fantagraphicsの子会社。「Mangerotica」そのほかを出している。

Fantagraphics
7563 Lake City Way NE, Seatle, Wshington, 98115　　TEL:800-657-1100
Web: http://www.halcyon.com/fgraphic/home.html/
●前衛マンガのアンソロジー「Sake Jock」を出している。

Lanchester Press
P.O. Box 60621, Sunnyvale, California 94086
TEL/FAX: 408-732-7723　　Web: http://www.lanchester.com/
●ビジネスマンガ、経営学マンガを出している。

Last Gasp
777 Florida St. San Francisco, California, 94110　　TEL: 415-824-6636 FAX: 415-824-1836
E-mail: lastgasp@hooked.net Web: http://www.lastgasp.com/
●エロティックマンガを英訳出版するほか、取次会社でもある。また、現在「はだしのゲン」を出しているのはこの会社である。

Mangajin, Inc.
E-mail: webmaster@mangajin.com Web: http://www.mangajin.com/
●1998年2月現在休刊中であるが、バックナンバーや単行本は下記宛てに連絡すれば購入できる。また、本書の原書である「Dreamland Japan」も下記で取り扱っている。
＜日本発売元＞（株）世界出版　〒107-0062　東京都港区南青山2-18-9
TEL: 03-3479-4434　FAX: 03-3479-5047　　E-mail: QZD13301@niftyserve.or.jp

Marvel Comics
Marvel Entertainment Group, Inc.
387 Park Avenue, South, New York, NY 10016　Web: http://www.marvelcomics.com/
●「X-men」などいわゆる「アメ・コミ」系出版社だが、日本マンガも出している。

Studio Ironcat, L. L. C.
607 William Street Suite #2, Fredericksburg, VA 22401　　Web: http://www.ironcat.com/
●永井豪「キューティ・ハニー」などを出している。

University of California Press
2120　Berkeley, California, 94720　　TEL: 510-642-4247　　E-mail: ucpress@ucop.edu
●石ノ森章太郎「マンガ日本経済入門（Japan Inc.）」を出している。

Viz Comics　(Viz Communications Inc.)
P.O. Box 77010, San Francisco, California 94107
TEL: 415-546-7073 FAX: 415-546-7086　　Web: http://www.viz.com/
●英訳マンガでは最大手の出版社。

□雑誌　(英訳マンガやその紹介記事を載せている雑誌)

ANIMECO
Limelight Publishing Co.
1513 Young Street, Suite 202, Honolulu, Hawaii 96826
TEL: 808-942-0081 FAX: 808-942-0277
E-mail: whols@aloha.net　Web: http://planet-hawaii.com/lime/animci.html/
●評論の雑誌。

ANIMERICA　("Anime & Manga Monthly")
●連絡先はViz Comicsと同じ。

COMIC BOX
(株) ふゅーじょんぷろだくと
〒166-0001　東京都杉並区阿佐ヶ谷北2-13-13　TEL: 03-5373-5780 FAX: 03-5373-5783
E-mail: comicbox@ask.or.jp　Web: http://www.ask.or.jp/~comicbox/
●日本語の記事がメインだが、ときどきすぐれた英語記事が載っている。

MANGA MANIA
Titan magazines (Part of the Titan Group)
42-44 Dolben Street, London SE1 0UP, U.K.
phone: 0171-620-0032　E-mail: 101447.2455@compuserve.com
●Titan社は上記雑誌のほか、本も出している。

MANGA VIZION　(North America's Only Monthly Manga Anthology)
●連絡先はViz Comicsと同じ。

MANGAZINE　("Anime and Comics")
●連絡先はAntarctic Pressと同じ。

MIXXZINE
746 W. Adams Blvd., Los Angels, Califonia, 90089
E-mail: info@mixxonline.com　Web: http://www.mixxonline.com/
●講談社系のマンガなどを連載しているマンガ雑誌。

PROTOCULTURE ADDICTS　("The Anime & Manga Magazine")
Protoculture Enr.
P.O. Box 1433, Station B, Montreal, Quebec H3B 3L2, Canada
FAX: 514-527-0347　E-mail: flip@odyssee.net　Web: http://www.protoculture.qc.ca/

PULP
●連絡先はViz Comicsと同じ。

□インターネット情報

現在、インターネットはマンガやアニメに関する情報源としてはベストのものの一つだ。きわめて信頼性が高く徹底的に情報を探査できるFAQS(lists of Frequently Asked Questions)は、さまざまのUSENETグループ（rec.arts.anime.info参照）で見ることができる。そのほかWWWでは個人や団体によるいろいろなマンガ・アニメ関係のホームページが開設されており、最新の情報もどっさり入手できる。Webサイトはしょっちゅう変わるので、ここには掲載していない。そのかわり、Webのブラウザのある人は、YAHOOその他の索引・情報サービスにアクセスして、mangaやanimeといったワードで最新のサイトを捜し出し、開いてみることをお勧めする。

なお1996年初めに、マンガやアニメに関する入門手引きとしては非常に優れたホームページが二つ開設された。タイトルとアドレスは以下の通り。

ANIME WEB TURNPIKE　http://www.anipike.com/
ANIME AND MANGA RESOURCE LIST　http://csclub.uwaterloo.ca/u/mlvanbie/anime-list/

マニアックなファンのためには、インターネットのメーリングリストが数多くあり、特定のマンガ家やジャンルや作品を幅広くカバーしている。それらを見たければスティーヴ・パールとイアン・シンクレアがネットのマンガファンや専門家の助力で運営している’Welcome to rec.arts.manga’FAQを参照のこと。これはUSENETのrec.arts.mangaおよびrec.arts.anime.infoに開設されている。

アニメやマンガに関するニュースグループは、近年急増している。テーマも多岐にわたり、日本語や英語だけでなくフランス語、イタリア語、スペイン語など各国語のグループがある。これらの最新の情報については、上記ANIME WEB TURNPIKE の中のニュースグループについてのページを参照されることをお勧めする（アドレスは次の通り）。

http://www.anipike.com/news.html/

□コンベンション情報

最新の情報については、同様にANIME WEB TURNPIKEのページを参照されることをお勧めする。
http://www.anipike.com/cons.html/

中でもとくに知名度の高いコンベンションの名称のみ下記に示した。開催予定地はしじゅう変わるため、地域の参考程度で、アドレスや電話番号はここには載せていない。なお、コンベンションは、規模や開催頻度が年々拡大する傾向にある。

- ●Anime Central　（1998年はイリノイ州ローズモントにて4月に開催予定）
- ●Anime Expo　（ロサンゼルスにて夏に開催。アニメ・マンガ・コンベンションとしては全米最大。）
- ●Anime North　（1998年はオンタリオ州トロントにて8月に開催予定）
- ●Anime Weekend Atlanta　（1997年はジョージア州アトランタにて11月に開催）
- ●Fanime Con Homepage　（1998年はカリフォルニア州ロスアルトスヒルズにて2月に開催）
- ●Far East Expo　（たいてい冬にニュージャージーにて開催。東部のアニメ・マンガ・コンベンションとしては最大。）
- ●Katsukon　（たいてい晩冬か初春にヴァージニアにて開催）
- ●Otakon　（1998年はワシントンDC.にて8月に開催予定）
- ●Project A-Kon　（1997年はテキサス州ダラスにて5～6月に開催）
- ●ChibiCon Returns　（1997年はニューヨーク州で4月に開催。北東部で開催されるＳＦの大コンベンション「I-CON」の一部として開催される。）

参考資料

□参考図書

足立倫行：「妖怪と歩く――ドキュメント水木しげる」　文芸春秋社、東京、1994

秋田書店編：「手塚治虫漫画40年」　秋田書店、東京、1984

荒俣宏：「漫画の人生」　集英社文庫、東京、1994

藤子不二雄：「二人で少年漫画ばかり描いてきた」　文芸春秋社、東京、1980

藤島宇策：「戦後マンガ民俗史」　河合出版、東京、1990

福島章：「マンガと日本人――『有害』コミック亡国論を斬る」　日本文芸社、東京、1992

福家書店編：「'95　COMIC CATALOG」　福家書店、東京、1995

ガロ風雲録：「漫画王国30年の軌跡」（「アサヒグラフ」1994年10月21日号、P3―23）

「ガロ」二十年史刊行委員会編：「木造モルタルの王国ガロ二十年史」：　青林堂、東京、1984

「ガロ」史編集委員会編：「ガロ曼陀羅」　TBSブリタニカ、東京、1991

現代風俗研究会編：「マンガ環境――現代風俗'93」　リブロポート、東京、1993

一之江正：「漫画家の生活」　はまの出版、東京、1989

井原圭子：「共通語はSFアニメだ：オウム式発想のカギ」（「アエラ」1995年4月24日号　P19―21）

石上三登志：「手塚治虫の時代」　大陸書房、東京、1989

石上三登志：「手塚治虫の奇妙な世界」奇想天外社、東京、1989

石子順：「日本漫画史」上下巻　大月書店、東京、1979

石ノ森章太郎：「漫画進化論」　河出書房新社、東京、1989

石ノ森章太郎：「章節・トキワ荘・春」　スコラ、東京、1981

石津嵐：「虫プロのさむらいたち」　双葉社、東京、1980

小林よしのり&竹内義和：「オウム的！」　ファングズ、東京、1995

小池正春：「元気な竹書房――攻めの経営は実を結ぶか」：（「創」1994年11月号、P44―51）

コミック表現の自由を守る会編：「誌外戦」創出版、東京、1992

近藤康太郎：「まんが産業黄昏のはじまり――5500億円市場の巨大メディア」（「アエラ」1995年3月27日号、P32―33）

呉智英：「現代マンガの全体像増補版」　史輝出版、東京、1990

呉智英編：「小林よしのり論序説――ゴーマニズムとはなにか」　出帆新社、東京、1995

「マンガ基礎テクニック講座」　美術出版社、東京、1989

「マンガ応用テクニック講座」　美術出版社、東京、1990

「マンガスーパーテクニック講座」　美術出版社、東京、1988

竹内オサム&村上知彦編：「マンガ批評体系」第1～4巻　平凡社、東京、1989

中野晴行：「手塚治虫のタカラヅカ」　筑摩書房、東京、1994

夏目房之介：「夏目房之介のマンガ学」　筑摩書房、東京、1992

夏目房之介：「手塚治虫はどこにいる」　筑摩書房、東京、1995

根岸康雄：「まんが家インタビュー・オレのまんが道」：第1～2巻　小学館、東京、1989―90

日本マンガ学院&木村忠夫編：「漫画家名鑑」　草の根出版会、東京、１９８９

日本漫画家名鑑５００編集委員会編：「日本漫画家名鑑５００」　アクア・プランニング、東京、１９９２

西村繁男：「さらばわが青春の少年ジャンプ」　飛鳥新社、東京、１９９４

岡田斗司夫：「アニメ文化は超カッコイイ!!　日本に恋する万国のオタク」（「アエラ」１９９５年10月２日号　Ｐ43—44）

大塚英志／中森明夫：「Ｍの世代——ぼくらと宮崎君」　太田出版、東京、１９８９

才谷遼：「宮崎駿ロングインタビュー——少し前よりもナウシカの事が少しわかるようになった」（「コミック・ボックス」第98巻（１９９５年１月号　Ｐ６—37）

さくまあきら：「だからマンガ大好き!」　集英社、東京、１９８２

桜井哲夫：「手塚治虫：時代と切り結ぶ表現者」　講談社、東京、１９９０

サンデーマンガカレッジ編：「つくろう!　同人誌」　小学館、東京、１９８３

関川夏央：「知識的大衆諸君——これもマンガだ」　文芸春秋社、東京、１９９１

世田谷ドラえもん研究会：「ドラえもんの秘密」　データハウス、東京、１９９３

清水勲：「『日本』漫画の辞典」　三省堂、東京、１９８５

「出版指標年報　１９９５年版」　全国出版協会／出版科学研究センター、東京、１９９５

高橋敬一：「白夜書房の『それでもエロ本は不滅です』」「創」１９９４年11月号、Ｐ80—86

竹内夏生：「漫画の達人——マンガと同人誌のすべてがわかる」　ＫＫベストセラーズ、東京、１９９３

竹内オサム：「戦後マンガ50年史」　筑摩書房、東京、１９９５

寺田ヒロオ編：「漫画少年史」　湘南出版社、東京、１９８１

寺沢武一&伊藤淳子&「スコラ」編集スタッフそのほか：「マッキントッシュの電脳漫画術——Ｍａｃでひろがる寺沢武一ワールド」　スコラ、東京、１９９４

手塚治虫：「ぼくはマンガ家——手塚治虫自伝１」　大和書房、東京、１９７９

手塚治虫：「観たり、撮ったり、映したり」　キネマ旬報社、東京、１９８７

手塚治虫：「虫られっ話」　新潮社、東京、１９８１

手塚治虫：「手塚治虫のすべて」　大都社、東京、１９８１

手塚治虫：「手塚治虫ランド」　大和書房、東京、１９７８

手塚治虫：「手塚治虫ランド２」　大和書房、東京、１９７８

手塚プロダクション編：「手塚治虫劇場」　手塚プロダクション、東京、１９９１

手塚プロダクション編：「宝塚市立手塚治虫記念館図録」　宝塚市立手塚治虫マンガ美術館、宝塚、１９９４

時尾輝彦編：「沈黙の艦隊——解体新書」　講談社、東京、１９９５

つげ義春：「つげ義春とぼく」　晶文社、東京、１９７７

つげ義春：「貧困旅行記」　晶文社、東京、１９９１

「創」編集部編：「『有害』コミック問題を考える」　創出版、東京、１９９１

内田春菊：「ファザーファッカー」　文芸春秋社、東京、１９９３

山本暎一：「虫プロ興亡記——安仁明太の青春」　新潮社、東京、1989
米沢嘉博：「戦後ギャグマンガ史」　新評社、東京、1981
米沢嘉博：「戦後SFマンガ史」　新評社、東京、1980
米沢嘉博：「戦後少女マンガ史」　新評社、東京、1980
「雑誌新聞総カタログ」　メディアリサーチセンター、東京、1979〜1994
「前略、W・ディズニー様」　朝日新聞、1994年8月27日号　P5

□雑誌特集記事

（いろいろな記事を載せる定期的刊行雑誌で、マンガ特集記事を部分的にでも載せたことのあるもの）

「BANANA FISHと吉田秋生グラフィティ」（「コミック・ボックス」1990年9月号　P23—49）
「沈黙の艦隊」（「コミック・ボックス」1991年7月号　P15—30）
「データで見るコミックス市場'95」（「出版月報」1995年3月号　P4—9）
「ドキュメント：春のコミックマーケット」（「コミックボックス」1989年6月号　P20—34）
「蛭子能収特集」（「ガロ」1993年4月号　P3—42）
「花輪和一の世界」（「ガロ」1992年5月号　P3—47）
「マンガばかり読め！　コミックドランカーのためのマンガガイド」（「03東京コーリング」1991年9月号　P18—71）
「マンガはブンガク」（「海燕」1993年7月号P3—114）
「まんが雑誌大研究！」（「コミック・ボックス」第44号（1987年11月号　P92—106）
「丸尾末広特集」（「ガロ」1993年5月号　P3—40）
「水木しげるの世界」（「アサヒグラフ増大号」（1993年12月10日号　P3—22）
「水木しげる特集2」（「ガロ」1993年1月号　P3—58）
「水木しげる特集号」（「ガロ」1991年9月号　P3—80）
「ポルノな気分」（「クレア」1994年6月号　P59—107）
「まんがの『表現と差別』第1回」（「コミック・ボックス」1991年1月号　P22—33）
「まんがの『表現と差別』第3回」（「コミック・ボックス」1991年3・4月号　P134—144）
「進めマンガ青年！」（「マルコポーロ」1993年5月号　P3—108）
「ザ・少女マンガ」（「クレア」1992年9月号　P71—132）
「『つげ義春』する！」（「ガロ」1993年8月号　P3—59）
「内田春菊インタビュー：ザ・ライフ・オブ・ウルトラディープ」（「ガロ」1992年11月号　P11—32）
「海を越えるドラえもん」（「よむ」1993年6月号　P2—23）
「やまだ紫特集」（「ガロ」1993年2・3月号　P4—67）

□雑誌の特集号

（定期的刊行雑誌で、全面的にマンガ特集記事を組んだことのあるもの）

「コミック・ボックス：マンガ1993—1994」（「コミック・ボックス・ジュニア」6・7月増大号1994年6月発行
「風の谷のナウシカ」（「コミック・ボックス」第98号（1995年1月

号））
「マンガ王国の翳り?-」（「創」1995年10月号　P16—105）
「まんが総決算・'88」（「コミック・ボックス」1989年3・4月号）
「1989まんが総決算」（「コミック・ボックス」1990年5月号）
「1992まんが総決算」（「コミック・ボックス」第95号（1993年8月号）
「まんが総決算1994—1995」（「コミック・ボックス」第99号（1995年7月号））
「マンガ大国ニッポン」（「創」1994年8月号　P18—109）
「宮崎駿と漫画映画」（「コミック・ボックス」1989年9月号）

□雑誌別冊特集号

（体裁は書籍に似ているが、定期的刊行雑誌の別冊版として発行され、マンガ特集を組んだことのあるもの）

「別冊新評」：「三流劇画の世界」　1979年春　新評社
「別冊宝島」第196号：「メディアで欲情する本——ニッポンは電脳エッチの実験場だ!-」　宝島社、東京、1994
「別冊宝島」第104号：「オタクの本」　宝島社、東京、1989
「國文学」：「現代マンガの手帳」　臨時増刊　1981年春
「子どもの昭和史——少女マンガの世界：昭和20—37年」　「別冊太陽」平凡社、東京、1991
「子どもの昭和史——少女マンガの世界Ⅱ：昭和38—64年」　「太陽」特別増刊号　平凡社、東京、1991
「MTマンガテクニック」：「別冊BT美術手帖」特別増刊号　1994年5月
「MTマンガテクニック」：「別冊BT美術手帖」季刊02　1994年8月
「MTマンガテクニック——ぼくたちのコミック美少女伝説」：「別冊BT美術手帖」季刊03　1994年11月
「手塚治虫の世界」：「朝日ジャーナル」臨時増刊4月20日号　1989年春
「VIVA・COMIC——漫画家大集合」：「週刊大衆」特別号　1984年12月27日

□展覧会カタログそのほか

「マンガ半世紀展——描かれた日本の社会」カタログ　東京新聞社主催　1995年
「手塚治虫展」カタログ　東京近代美術館&朝日新聞社共催　1990年
「手塚治虫展——過去と未来のイメージ」カタログ　手塚プロダクション&朝日新聞社共催　1995年

●著者紹介
フレデリック L. ショット（Frederik L. Schodt）
1950年アメリカ生まれ。作家、翻訳家、通訳。知日家で、日本文化に造詣が深い。70年代はじめ国際基督教大学留学中に日本マンガの魅力にとりつかれ、以後現在に至るまでテーマの一つとして研究を続ける。故・手塚治虫と親しかったことでも知られる。1983年日本漫画家協会より、第2回マンガ・オスカー特別賞を受賞。著書に「Manga! Manga! The World of Japanese Comics」（1983）、「Inside the Robot Kingdom: Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia」（1988）、「America and the Four Japans: Friend, Foe, Model, Mirror」（1994）等。他、日本の小説やマンガの英訳も多数。サンフランシスコ在住。　　　Web: http://www.jai2.com/

●訳者紹介
樋口あやこ（Ayako Higuchi）
1953年東京生まれ。翻訳家・ライター。主な訳書に「シャドウデイル・サーガ」（全6巻）、「カラカウア王のニッポン仰天旅行記」（共訳）、「愛を、知るとき」等。「耽美小説・ゲイ文学ブックガイド」項目執筆等の他、映画・サブカルチャー等の記事の翻訳・執筆に携わる。異端文化・マージナル・知られざる日本の探求がライフワーク。

●対談ゲスト
小野耕世（Kosei Ono）

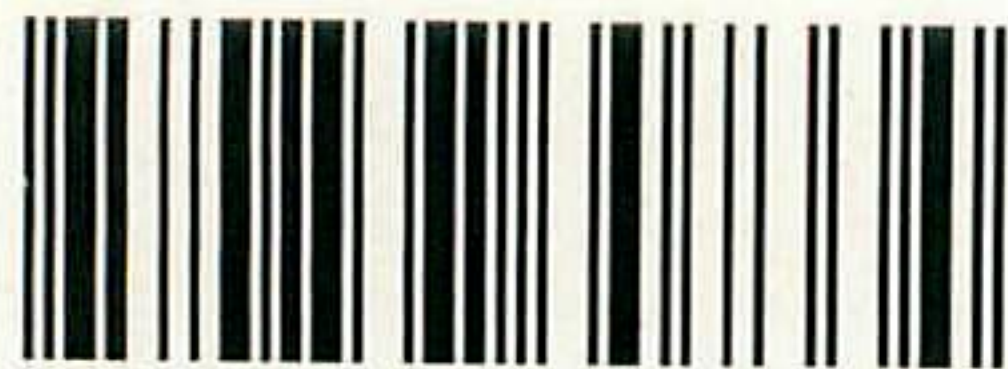
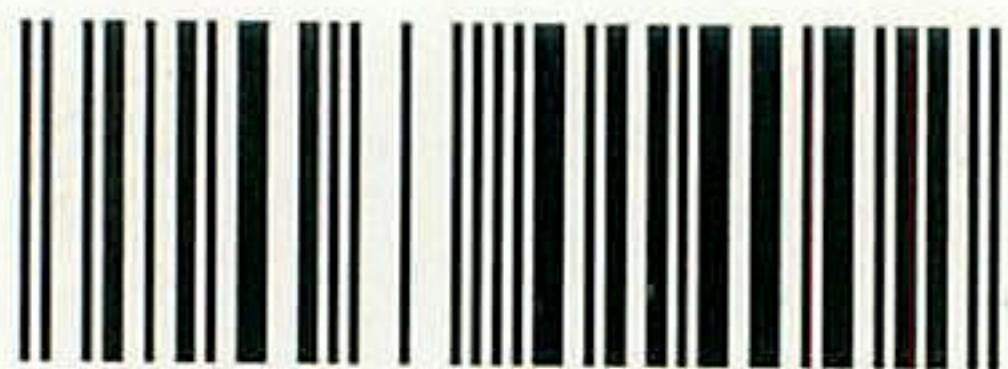
漫画

●フキダシ文字をデザインした人
レイモンド・ラレット（Raymond Larret）

ニッポンマンガ論 －日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論－

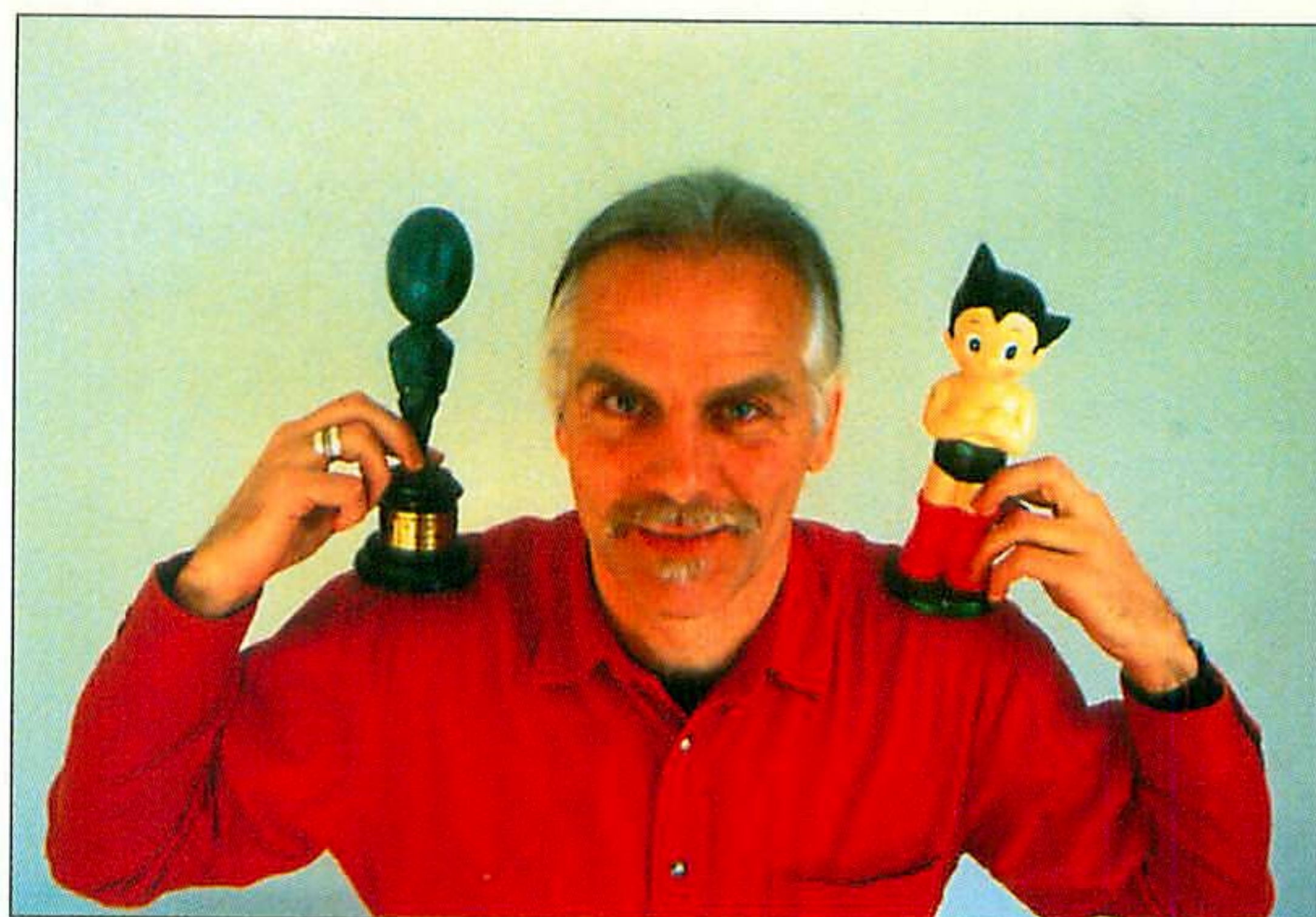
1998年3月5日　第1刷発行

著　者　フレデリック L. ショット
訳　者　樋口あやこ
発行者　山崎正夫
印　刷　壮光舎印刷株式会社
　　　　株式会社平河工業社
製　本　有限会社新里製本所
発行所　株式会社マール社
　　　　〒113-0033 東京都文京区本郷1-20-4
　　　　TEL. 03-3812-5437　FAX. 03-3814-8872

ISBN4-8373-0733-7　　Printed in Japan

9784837307334

1920036014002

ISBN4-8373-0733-7

C0036 ¥1400E

＜マンガ・オスカー像とともに＞ Photo: Misao Mizuno

著者：フレデリック・ショット (Frederik L. Schodt)

1950年アメリカ生まれ。作家、翻訳家、通訳。知日家で、日本文化に詳しい。70年代はじめ国際基督教大学留学中に日本マンガの魅力にとりつかれ、現在までテーマの一つとして研究を続ける。故・手塚治虫と親しかったことでも知られる。1983年日本漫画家協会より、第2回マンガ・オスカー特別賞を受賞。サンフランシスコ在住。

■意識下を覗く
—マンガにあらわれる現代日本人の姿

■世紀末現象としてのマンガ
—日本マンガは本当に「危険」なのか？

■マンガ雑誌の世界
—高度に細分化されたジャンルと読者層

■マンガ家と作品
—注目すべき作家たち・作品たち

■マンガの神様・手塚治虫
—現代日本マンガの基礎を築いた人物

■マンガを超えて
—他メディアへと広がるマンガ

■英語圏におけるマンガ
—海外での人気と出版事情

■＜ゲスト対談＞小野耕世×フレデリック・ショット

定価 本体1400円
（税別）
マール社